NOURS

［ノワーズ］

1996 vol.14

Entertainment communication for young adult

Performer
ケント・フリック

Location
プリッズ仙台
イトーヨーカドー仙台泉

Machine
アクアジェット
プロップサイクル
トーキョーウォーズ
アルペンサーファー
アルペンレーサー
アルペンレーサー2
ダンシングアイ
技脳体
スウィートザック
30TEST

Attraction
ザ・スタア・オーディション
のらねこ探偵団

Consumer
PS　レイジレーサー
PS　ソウルエッジ
PS　タイムクライシス
PS　エースコンバット2
PS　ゼビウス3D/G
PS　ナムコミュージアム VOL.5

CD-ROM
龍馬くん太平洋を渡る

特集
アミューズメント AMスペースへ SPORTSに行こう!

遊びの情報満載！インターネットに「ナムコ・ワンダーページ」開設 !!
ノワーズもダイジェスト版でお届けしています。
http://www.namco.co.jp/

Amusement to Entertainment
namco

Kyozo

NOURS 1996 VOL.14 WINTER

INDEX

NOURS［ノワーズ］冬号
1996年11月30日発行vol.14
〒146　東京都大田区矢口2-1-21
(株) ナムコ
発行人／中村雅哉
編集人／古川尚美
AD.D／(株)シープラン
　　　クリップ
COVER／Illustration by Kyozo Hayashi
印刷／大日本印刷(株)

特集。

アミューズメント

AMスペースへ SPORTSに行こう!

外は木枯らしの季節が目の前だけど、だからといって家の中でボンヤリなんかしてられない。
さぁ、ひと汗流そう。というわけで水上バイクからスキー、スノボまで、
エキサイティングな体感ゲームは今やAMスペースの人気コーナー。
冬こそAMスペースで熱くなれ!

水の達人養成マシンはリアルさに自信あり！

特集 AMスペースへ SPORTSに行こう！

Let's Sports！

ワタシたちがナビゲートしま〜す！

水上バイクは未体験だから、最初はちょっとキンチョーしたけど、スタートの瞬間から燃えてしまった。なんといっても、本物の水の上を走っているような感じがたまらないのよね。波しぶきとか着水の感触なんかビミョウなところがよくできてると思う。ジャンプの後は思わずハンドルにぎりしめちゃうもんね。

スタート直後から右に左にターンが続くんだけど、ここをお嬢サマっぽく小手先だけで切り抜けようとしたってムリ。しっかり腰をヒネって体重を移動し、うまくバランスをとらないと激突よ。

その代わり、ちゃんとカラダを動かせば、スムーズにターンができちゃう。初心者だからといって遠慮しないことが第一のコツってことになるかな。

■イベントなどで大活躍中のミス・アルペンサーファーたちも、もちろんスポーツ大好き。撮影の合間にゲームに熱中していたよ。左から吉田真弓さん（22歳）、蒲山智子さん（21歳）、山崎美和さん（19歳）。"ナムコ3人娘"と覚えてね！

AQUA JET™

アクアジェット

ライバルたちとシノギをけずって先へ、先へ。3DCGの超リアルな画面は、本当に水の上を疾走しながらレースしている気にさせてくれる。
コース設計も連続するターン、180度のヘアピン、そして数々のジャンプパターンとバリエーション豊か。なんと潜水まである。速さとテクニックの両方が要求され、気を抜くことは許されない、究極の水上レースだ。波の鼓動と水しぶきを感じながら、ゴール目指して突っ走れ！

STAFF Instructor

ゲームインストラクター
氏家桂信さん（右）
宮越理江さん（中）
井上玲子さん（左）

今回、上達のコツを教えてくれたプラボ鶴見のスタッフの皆さんから初心者へのアドバイスは「まずは恥ずかしがらずに思いきりカラダを動かしてゲームしてみてください」

アクセルを調節してスピードコントロールするんだけど、いちいちスピードを落としていたら、曲がることはできても全然スピードがでないから、どんどん追い越されてしまう。いかにしてスピードを保ったままターンをクリアしていくかで順位も変わってくるはず。

それから、カンジンなのはジャンプ。ジャンプ台にまっすぐ乗っていければ距離も出るし気分もサイコーなんだけど、ナナメだったりすると情けないジャンプになってしまうから注意してね。そして、ジャンプのあとはハンドルを下げておくと、水中に潜ってキレイな熱帯魚に会えるの。

途中、滝を飛び降りるところなんかスリル満点。ここまでくれば、あとは後半戦。でも、ここにはジャンプコンテストが待ってるの。これが難関なんだなあ。なにしろ3連続ジャンプだもんね。最初でしくじると、たてなおすのは大変かも。

着水したら、またジャンプ台。あわてて体勢を立て直すんだけどなかなかうまく飛べないわ。真ん中をつっきればいいのだけど、そうは問屋がおろさない。失敗してハードルにぶつかっちゃったらガクッとスピードが落ちちゃうから、それだけは避けなくちゃね。まったく、よくできてるというかなんというか。ウフフのトホホ。

だからやっぱり、一発目のジャンプ台に対してまっすぐに駆け上っていけるかどうかが決め手になるわね。

なあんて、私たちも何度やってもうまくできなかったんだけど。そこは練習あるのみ。数を重ねればきっとうまく飛べるはずだから、あきらめたりしないで、がんばって挑戦しましょう。

コースの流れがわかれば、とりあえず楽しめるので、うまいヘタは気にせずに、誰でも楽しめると思う。最初はおそるおそるだった私たちも、二度目からはリラックスして遊べました。とうとう最後までトップになれなかったのは残念だったけれど……。

PROPCYCLE

プロップサイクル

ゲームモードは点数を競うポイントアタックと、3ステージをクリアして最終ステージを目指すストーリーモードの2種類。大空を鳥のように飛び回る絶妙の浮遊感覚が、体験したことのない不思議な興奮を呼び覚ます。脚はペダルをこぎ、手で方向と高度を操作しながらつぎつぎにあらわれる風船をゲット。ポイントと時間をつみかさねてゆく。一見カンタンそうだが、いざやってみると意外にムズカシく奥が深い『プロップサイクル』。一度ハマったら、もうやめられない？！

One Point ADVICE

いろんな遊びが隠されているぞ

滝をくぐると洞窟があったり、占いや海スレスレを飛ぶとイルカが現れたり、いろんな仕掛けがあるのがこのゲーム。裏道探しもどんどんやってみよう。写真はストーリーモードの第4の画面。最終目的地である浮遊大地ソリターへ行くためには裏道知識がモノをいう。

ときめきと夢があふれる空中散歩体験

このゲームが他と違うのは、ペダルを踏まないとスピードが出ないこと。そして、空中を飛んでいる気分がじっさいに味わえるところ。手と脚の動きが画面とぴったり連動しているから、自分の力で風船を割っているんだなって思えちゃう。山間を飛ぶときは空気までおいしく感じられるし、細いトンネルをくぐるときには、つい首がすくんでしまう。う〜ん、よくできている。

とくに気に入ったのはストーリーモード。絵がきれいだし、画面をクリアすると動画を見ることができるのも新鮮。ところが、これがなかなか先に進めないんですよ。コースをしっかり頭に入れておかないとね。

しばらく熱中していると汗が出てきちゃう。けっこう運動量があり、ダイエット中の人にもおすすめしたくなるゲーム。

カンタンそうに見えるけど、そうでもない。まったく歯が立たないかといえば、それも違う。だから何度やっても飽きない感じ。クセになるゲームっていうのかな。あーあ、早く第4の画面を見てみたいわ。

TOKYU OASYS

本格的スポーツクラブに『プロップサイクル』発見

「東急スポーツオアシス新宿」では、なんとトレーニング施設のひとつとして『プロップサイクル』を採用。通常よりペダルを重くすることで、ウォームアップマシンとして活躍している。会員限定だが10日間で1000プレイを達成するなど人気は上々だ。

都内最大級のスポーツクラブ「東急スポーツオアシス新宿」にはプールからスタジオ、マシンジムまで最先端の設備が揃っている。見学は自由なので、一度のぞいてみたいね。お問合せはフリーダイアル0120-61-0109まで。

スリル満点のサバイバル・バトルを制覇

トーキョーウォーズ

湾岸地帯か副都心か、いずれかのステージで生き残りをかけた戦いが始まる。操作はカンタン、敵の動きを読みとって先手を打ち、待機してワナにかける。はたして作戦通りに戦うことはできるのか……。最大4人のチームプレイや敵味方に分かれての対戦プレーも自在にできる、まったく新しいチーム対戦ゲーム『TOKYO WARS』。熱いスピリッツとクールな頭脳が勝利へのパスポート。キミは東京の危機を救えるか？

TM

救急箱でエネルギー補給

ゲーム中、ときおり現れる救急箱は必ずゲットしよう。パワーを回復できる。いつ出てくるかわからないので前後左右に注意をおこたるな！

凝った画面を見つけちゃおう

副都心では建物の中に「CARROT」があったりして、かなりコダワリをみせている。戦闘中、余裕があれば看板などにも目を配って欲しい。

戦車が動きまわる
ハードなゲームで、ちょっとコワソーだったけど、やってみたらドキドキの連続に大満足。友だちと敵味方に別れてプレイできるのもいいよね。ゲームのポイントは、いかに自分のチームの台数を減らさずに相手をやっつけるか。ただ攻めるだけではなかなか勝てないのがミソ。

そのためにも画面上のレーダーを見て相手の位置を確かめ、後方にまわられないようにしながら有利なポジションで戦いたいところ。待ち伏せしたり、バックを上手に使ってねらい打ちされるのを防ぎましょう。

障害物には破壊できるものと破壊できないものがあるので、それを見極めるのも上級になるコツね。障害物が多いのは副都心、撃ち合いを楽しむなら湾岸地帯がおススメでーす。

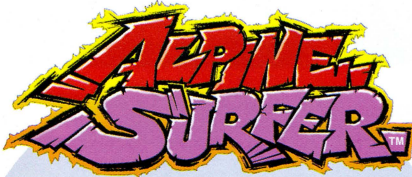
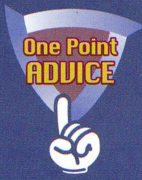
人類全能化計画

技脳体

技脳体

全能者育成プログラムに沿って、手元のボールを使った3種類の測定にトライ。試されるのは冷静な判断力、運動神経などなど。そしてキミの反応のひとつひとつは、すぐにコンピュータによって診断され、能力開眼度のデータや能力解析結果によって示されてしまう。ちょっとでも油断すれば、あっさり最低レベルの結果が出てくるので、真剣にやるべし。

キミの技術と知性、身体能力に判定が下される！

華麗なるエア・トリックに思わず大コーフン

アルペンサーファー

大人気のスノーボード。その楽しさを完全に再現し、ビシビシと魅せるワザを決めることができるのが『アルペンサーファー』。ゲームスタイルはフリーライディングとタイムトライアルの2種類、ステージは初級・上級の2種類。ただ上から下に滑るだけじゃなく、随所に派手なジャンプシーンを演出しているのが見逃せないところ。ジャンプのパターンもボード操作ひとつでさまざまに変化をつけられる。着地時の雪面状態までも体感できるスーパーリアルな世界がここにある。

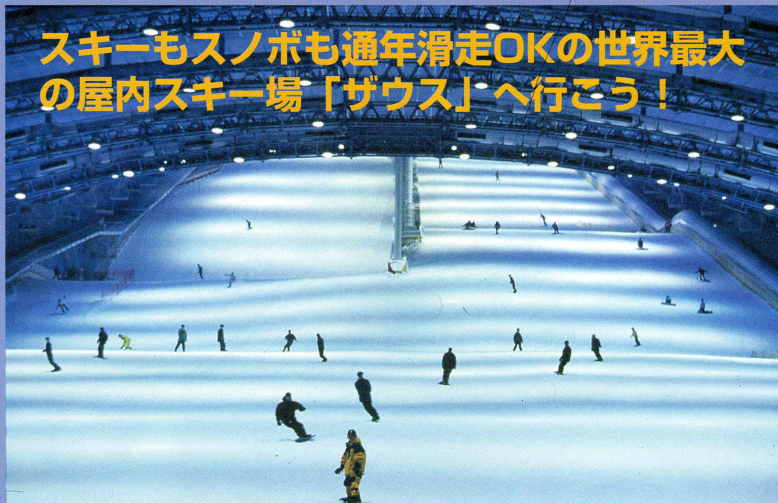
本物のゲレンデも、いまじゃスキーをしのぐ人気スポーツになったかんじのスノーボード。このスノボがリアルなゲームになったらどうなるのか、考えただけでもワクワクしちゃうな。スノボはカッコいいスポーツだけど、いざやってみると相当に高度な技術とバランス感覚がないと、すぐに転んでしまう。転べば当然冷たいし、痛いし。だから、やってみたいけどこわいとか、やってはみたけどすぐあきらめた、なんて人も多いんだよね。

そこでゲームでシミュレーションしてみるのはどう。ボード操作やバランスの取り方は、雪の上とさして変わらないから、絶好のトレーニングになると思うわ。これからやってみようかとか、スノボってどういうかんじなのと思う人にも絶対におススメ。

というわけで、私たち、ミス・アルペンサーファーの名にかけて、やってみました『アルペンサーファー』。スタートボタンを押すと、軽やかにボードが滑り出して、出足快調。まずは本当にスノボをやっているように、ボードに両足を乗せてバランスを取るのが基本。恥ずかしがって脚の先っぽだけで操作しようなんて甘い。そんなことじゃあ、たちまち方向性を見失ってしまう。フォームができてないと、上級コースは苦しいよ。

とくにターンの時、どのあたりから曲がればうまくいくか、エッジはどの程度かけるのが適当かをしっかり把握できるかどうかが大切みたい。なんとしても転倒シーンはさけたいところね。

きちんとフォームをかためて、ヒザをやわらかく使ってバランスを取る。これができないとスピードも乗らないし、

いまやスキーファン、スノボファンに完全に定着した「ららぽーとスキードームSSAWS（ザウス）」。今シーズンもますます人気を高め、もはやスキー場がオープンする前の足慣らしスポットではなく、都会にあるスキー場として季節を問わず大勢のファンがつめかけるゲレンデになっている。スキーやスノボのスクールもあるし、細心のギアがレンタルできるし、もちろんデートでも使えるしと、利用価値は絶大。滑りに疲れたときはゲームだって揃っているのだ。

ザウス内にあるAMスペース

もちろん人気は『アルペンレーサー』と『アルペンサーファー』。滑る前に足慣らし。

アクセス

電車で→JR京葉線南船橋駅から徒歩2分
クルマで→（東京方面から）京葉道路花輪ICから約2キロ、東関東自動車道湾岸習志野ICから船橋方面に戻り約7キロ。（千葉方面から）京葉道路花輪ICから約2キロ、東関東自動車道湾岸千葉ICから約7キロ

料　金

ザウスチケット
（入場滑走券3時間）
大人5900円、
中・高校生5300円、
幼・小学生4400円

スノーボードチケット
（入場滑走券2時間）
大人4300円、
中・高校生3900円、
幼・小学生3200円

この手でギャラリーを盛り上げろ！

注目度の高い『アルペンサーファー』でひと味違った滑りができる。それがペンギンモードやバリペンだ。なんといっても愛嬌のあるペンギンは女の子に人気のキャラクター。「かわいい！　がんばって！」と声がかかることうけあいなのだ。せっかくのチャンス、失敗ジャンプは許されないぞ。

ペンギンコマンドの出し方は？

セレクト画面で両方の選択ボタンを押しながら、視点切り替えボタンを7回連打すると、ペンギンの鳴き声が聞こえる。これでボーダーがペンギンになり準備完了なのだ。なお、ペンギンは10種類のエアトリックをだすことができるジャンプの名手。加速力やターンの切れも人間以上のスーパーボーダーなのだ。

ブーカが君を追ってくる

上級コースをでて、スタート直後に右ターンし、ブーカが落ちるのを見送れば、その後もブーカは健気に追いかけていく。

高速道路にバリペンを走らせる

上級コースでプレーするとき、特定の障害物3つに衝突すると（そのときペンギンの鳴き声がする）、ゴール手前の高速道路にきたとき、原チャリに乗って走ってゆくペンギン（バリペン）が登場。3つの障害物のヒントは、右の方に立っている木、短い倒木、リフトの支柱。がんばって探そう。

コーナーリングで苦労するのはゲレンデと同じなのです。オーバーアクションなぐらいでちょうどいい。なんたって、スノボは派手なパフォーマンスが似合うスポーツなんだしね。どんどんカラダをスウィングさせて、ノリのいい滑りを見せてね。

最初は滑るだけでせいいっぱいで、コースレイアウトを楽しむ余裕なんかないけれど、慣れてくると木と木の間を滑り抜けたり、コーナーをなるべくエッジを立てないようにまわったりできるようになって、減速しすぎてスピード不足に泣くこともなくなるはず。スピードがないと、見せ場であるジャンプも決まってくれない。

そう、『アルペンサーファー』最大の魅力は、ジャンプシーン。ボーダーなら知っているとおり、豪快なジャンプって、現実にはよほどの上級者でないとできないもの。それが、このゲームでは自由自在に決められるの。

コースのあちこちに点在するジャンプ台に、まっすぐに飛び込み、次の瞬間カラダをスウィングさせながら足下のボードを強く前や後ろに踏み込むと、ボーダーは空中高く舞い上がりさまざまなエア・トリックを披露します。カッコよくジャンプが決められるってわけ。かぎられた時間の中、スピードを競い合いながら、なおかつ美しいジャンプをするのだから、こりゃもうカイカ〜ン。まさに自分が空中にいるような気にさせてくれるビジュアルも、感心するほどよくできているのです。

さてさて、上級コースでは、レースも終盤にさしかかると、最後の難関である高速道路越えが待っています。その向こうには栄光のゴール。ここはぜひともジャンプで高速を越えて、バッチリとゴールに飛び込みたいところ。だけど、それにはかなりのスピードでタイミング良くジャンプするのが条件。でないと失敗してミジメに転倒してしまうから注意してね。こればっかりは経験を積んでカンを養うしかないのかも。がんばって！

蓮舎（はすや） 真（しん） 店長

プラボ鶴見

たっぷりのスペースに対戦ゲームからメダルゲームまで充実のラインナップが揃うのが、ここプラボ鶴見。クルマで乗りつければ、そこはレストランやカラオケまで隣接するゲームスペースです。

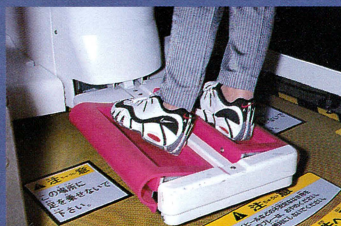
■年中無休
■営業時間 12時～24時／土日祭日10時～24時（年末年始は深夜1時まで）☎045（584）8585

プラボというと大人のイメージが強いのですが、プラボ鶴見の場合は週末はファミリー客が多いのが特徴。安心して遊べるムードだから女性の比率が高いんです。力を入れているのは景品で、サンリオなどのキャラクターものが充実していますよ。また、ナムコ・ワンダーエッグ2以外で油圧式の『ギャラクシアン3』があるのは、ここだけです。実況で盛り上げたり、ワンダーシティーダービーやラッキーフィーバーボールといった、3千円以上のメダルを借りたお客様を対象のイベントを行うものなどいろいろあります。クリスマスや年末年始は午前1時まで営業時間を延長してやりますので、ぜひいらして下さい。

ゲレンデ顔負けの迫力を誇る定番人気ゲーム

ALPINE RACER アルペンレーサー

レースモードあるいはタイムトライアルモードを選択し、スピードとテクニックを競う『アルペンレーサー』。壮快感抜群の楽しさは、ゲレンデなれしたスキーヤーをも夢中にさせ、体感スポーツゲームの草分け的存在として、長く愛されている。この冬にはバージョンアップしコンピュータで2台が通信する待望の『アルペンレーサー2』も登場予定。ますますダイナミックに、ますますスピーディになるはずだ。

One Point ADVICE

ヒザを上手に使ってエッジをきかせよう

ゲームだとどうしても人目を気にしてアクションが小さくなりがちですが、それでは十分にエッジをきかせた滑りはできない。思い切ってヒザを深く曲げ、エッジを立てるのがコツなのだ。

初級コースなら、さほど難易度が高くないという話なので、安心してスタート。ぶつかったり転んだりしないように、慎重にスキーを操作してみた。うん、なんとか滑れるわ。これならゴールまでたどりつけるはず……と思っていたら、ゆっくり滑りすぎたのかゴール目前で時間切れ。5人中5位という非情の結果が出ちゃった。

そうか、ただのんびり滑るだけではダメね。今度は少しハードに攻めてみるわ。と、カーブを曲がりきれずに激突。実際のスキーと同じで、あまり鋭角的に曲がろうとすると外にふくらんでしまうのね。エッジをきかせないとコントロールがうまくいかないし、きかせすぎるとスピードが落ちるし、このあたり、かなりよくできているなあ。あなどれないのよ、『アルペンレーサー』。

だんだん超マジになってきたわ。画面をぐっとニラんで滑っていると、まるでスキー場にいるような気分。3度目の挑戦で3位にまでなれたので、今度は上級コースにチャレンジ！ さすがにこっちはコースが狭くて斜面も急な感じ。カラダを揺らすだけのターンじゃ追いつかないから、気合いを入れてGO！ なあんてね。いきなりコロんじゃったけど、すぐに立ち上がってバンカイよ。

2位にまではなんとかなれても、なかなかトップになれない、やりがいのあるこのゲーム。スキー好きならもちろんだけど、スキーを知らなくても何度かやっているうちに上達できそう。友だちやカップルで楽しめば、盛り上がることうけあいね。

DATA 募集要項

【職種データ】

ロケーション運営スタッフ

【仕事内容】
当社複合型・新形態アミューズメントスペースの運営。
【資格】
高校卒業以上　20〜30歳位迄の方
【勤務地】
東京、大阪、名古屋を中心に全国各地の当社のアミューズメントスペース

【待遇データ】

【給与】
- 経験・能力・年齢等を考慮の上、当社の規定により優遇します。
- 大卒初任給　19万7926円（1996年4月実績）
- 諸手当　家族手当、残業手当、ロケーション勤務手当、その他手当

【待遇】
昇給年1回（4月）
賞与年3回（7月、12月、3月期末）
通勤交通費全額支給、各種社会保険完備
- 制度　退職金制度、財形貯蓄制度、社員持株制度、慶弔見舞金制度等
- 施設　社宅、保養所（軽井沢）、契約レジャークラブ施設、健保組合施設

【休日休暇】
- 年間休日　124日、完全週休2日制（曜日ローテーション制）、夏期休暇、年末年始休暇、年次有給休暇、慶弔休暇、特別休暇、リフレッシュ休暇、育児休暇

【会社データ】

【事業内容】
- ビデオゲームなどのアミューズメントマシンの開発・製造・販売・輸出入
- 家庭用ゲームソフトおよび周辺機器の開発・製造・販売・輸出入
- アミューズメントスペースの企画・経営
- ハイテク応用生活品などメカトロニクス機器の開発・製造・販売
- 玩具、宣伝用品、レコード、映画および出版物の企画、制作・販売
- ビデオゲームに係わるノウハウなどの利用許諾
- キャラクターの利用許諾

【会社概要】
設立／1955年6月1日
資本金／172億2416万円（1996年10月）
売上高／857億1600万円（1996年3月実績）
社員数／2133名（男1793名　女340名）
平均年齢／31.5歳

【応募データ】

- 履歴書（写真貼付）
  職務経歴書（B5サイズ・書式自由）
  自己PRレポート「前職の業務を活かして、当社で何に貢献できるのか」について書いて下さい。
- 書類選考の上、2週間程度後に電話連絡します。（合格の方のみ）
- 応募書類は返却致しません。
- 応募締め切り　12月27日（金）
  ※電話連絡の上、書類送付をお願いします。
- 問い合わせ先　TEL 03-3756-8707
  担当／高林・堀江
- 書類送付先　〒146 東京都大田区矢口2-1-21
  株式会社ナムコ　人事課
  ノワーズ求人係

スタッフ募集

WANTED!

キミも
ナムコのアミューズメントスペースで一緒に働いてみませんか。

WELCOME JOIN US!

ALPINE RACER 2™
アルペンレーサー2 必勝法

もっと過激に！もっと華麗に！白い世界に君だけのシュプールを描け！

夏でも冬でも関係なく、いつでも滑れる手軽なゲレンデとして、多くのバーチャル・スキーヤーを産み出した『アルペンレーサー』。このユニークなゲームの続編が、いよいよアーケードにデビューするぞ。

今回は「アドベンチャー・スキー」をテーマとした、前作以上にトリッキーなコース構成になった上に、なんと通信対戦機能まで搭載！人間を相手とした白熱したバトルも展開できるようになっている。また、より細かくプレイヤーの嗜好に合わせた滑りを可能にするため、3種類のスタイル、2つのモード、2つのコースを選べるようになったのも『アルペンレーサー2』の特徴だ。美しさも爽快感も倍増した新しいコースで、ギャラリーを沸かせるハイパープレイを見せつけようぜ！

スタイル＆キャラクター

『アルペンレーサー2』では、3人のスキーヤーが登場する。三者三様のスタイルを持っているが、スピードや安定性などの基本性能は変わらないから、自分にあったスタイルのスキーヤーを選ぼう

モーグル

華麗なプレイを楽しめるモーグラー。ジャンプ・ポイントではプレイヤーの動きに合わせて、派手なエアテクニック（空中技）を披露することもできるぞ。
キャラクターは、20代の現役モーグラー。180cmのシャープな身体から繰り出される技の数々は、もはや芸術と言えるだろう。

ベーシック

最も平均的なタイプのスキーヤー。基本に忠実で危なげない滑走は、リラックスした滑りに最適。優雅にシュプールを描こう。
キャラクターは20代前半の女性。彼女は165cmのスリムなプロポーション、1級免許を持つデモンストレーターだ。ウェアの背中に注目！

ダウンヒル

あくまでストイックに、滑走することに全身全霊を傾けるダウンヒラー。派手なアピールはないものの、疾走感あふれるダイナミックな滑りは魅力的だ。
キャラクターは、30代の元ダウンヒルレーサー。190cmの長身ながら、低い姿勢での滑りはスピード感満点だ！

建みさとちゃんの看板を見つけよう！

息を飲む美しい景観、空をゆったりと横切って行く飛行船や気球など、コースには目を奪われる観光ポイントが一杯だ。そんな中で、ちょっと変わったものを発見した！女の子の顔が大きく描かれた看板とモニターが、どちらのコースにも立てられているのだ。実はこの女の子、『アルペンレーサー２』の主題歌を歌っている建みさとちゃんなのだ。彼女の歌は、コースをクリアした時とデモの最中に聴くことができるぞ。

オススメの2モード

『アルペンレーサー2』には、2つのモードが用意されている。初心者から上級者まで、全ての人にオススメな「レースモード」と、旗門を通過しながら最速タイムを目指す「タイムトライアルモード」だ。どちらも大興奮のレースができるから、好きな方でプレイしよう。

High Speed Course for INTERMEDIATE SKIERS!【ハイスピードコース】

ゲレンデタイプのこのコースは幅も広めなので、あまりシビアなテクニックを要求されない初心者向き。とはいえ、ジャンプポイントが6ヶ所も用意されているなど、見せ場はタップリ。楽しみながら華麗に滑ろう！

■WATERFALL

天然のアーチとなっている美しい滝。見とれてぶつからないように滑ろう。次のコーナーの進入角に要注意！

■MANY TREES

インを突くこともできるが、ムリをして木々にぶつかると転倒してしまう。慣れないうちは安全策を取って、アウトラインを通ろう。

●FIRST TUNNEL

ホテルの中を通過するトンネルを抜けると、コース中央に柱が立っている。接触しないラインを進め。

CHECK POINT 1

第2ジャンプポイントを抜ければ、すぐにチェックポイントだ。

CHECK POINT 2

連続S字コーナー

S字の連続はエッジを利かせて、インを攻めるのがポイントだ。

●ANGEL'S SLOPE

スタート直後は、上空を通るロープウェイや気球を眺めるくらいの余裕を持って滑ろう。

第1ジャンプ・ポイント

最初のジャンプをキメルと、すぐにS字カーブにさしかかる。積極的にインを攻めて行こう。

●TRIPLE JUMP

ジャンプポイントが連続する見せ場だ。3つ目のジャンプを終えると、すぐに木が立ち並ぶ「MANY TREES」へと差し掛かるから、着地に注意しよう。

●KUMA-CHANG

「CHECK POINT 2」にもなっている「クマちゃんトンネル」の直後には、ジャンプ台が待っている。トンネルの中からインに入って行こう。

◆MACKY TURN

270度もの角度を持つ、強烈なバンクコーナー。しっかりエッジを利かせないと、アウトにふくらんでしまうぞ。ここをクリアすれば、あとはゴールへのストレートラインだ。

Technical Course for EXPERT SKIERS!【テクニカルコース】

ヘリコプターで山頂に上がる、アドベンチャータイプのテクニカルコース。アイスバーンやコブなどが多い上に幅も狭めのため、腕に自信のある上級者向けのコースだ。丁寧に滑って行くことが、クリアへの早道だ。

■A DENSE FOG！

まったく見通しの利かない濃霧が発生しているエリア。気をつけないとクラッシュするぞ！

■SAITO CLIFF

上手く入って行くと、ここはジャンプもできるポイントらしい。

スタート直後に、いきなりジェットコースターも真っ青の約70度の断崖が待っている。すぐにS字コーナーがやって来るので、ライン取りに注意しよう。

CHECK POINT 1

最初のTIME EXTENDポイントだ。

CHECK POINT 2

水道の入口が次のチェックポイントだ。

■MANY BUMPS！

斜面の至るところにコブがある難所。コブの上を滑るとスピードが遅くなるので、丁寧に避けて行く方がロスが少ない。このゾーンの最後にはジャンプ台があるぞ。

■AN OLD WATERWAY

使われなくなった古い水道を抜ける。スチームパンクっぽい独特な雰囲気が漂っている。

最終障害

ゴールを目前にして、障害物が連続しているから最後まで気を抜くな！

◆A HUGE CAVE

洞穴内はアイスバーンになっている。壁に接触しないように、真ん中を抜けて行こう。

◆◆PARADISE RIVER

壊れた吊り橋から一気に大ジャンプすると、そこは凍り付いた上に強烈なカーブの連続する川になっている。1度転倒すると、最後まで転倒し続けてしまう最大の難所だから、力一杯エッジを利かせて壁への接触を避けよう。

◆VILLAGE ROAD

このクランクは、地形のためにインが見えにくくなっている。コースに慣れるまでは、クラッシュしないようにあまりインを攻めない方がいいだろう。

※画面は開発中のものです。

『ダンシングアイ』開発者座談会

「ナムコご乱心!?」は最高の賛辞です

—まず、よく企画が通りましたね。

「そうですね」（一同笑）

山「ナムコからどうしてこういうゲームを出すの？ という意見も確かにありました。でも、ほとんどの人が大丈夫だって推してくれたので」

南「企画を通すことより、むしろ製品化前の最後の調整の方が大変でしたね。細かい部分で、ここはいいけどこういう表現はダメ！ とかあって」

山「このゲームのコンセプトは、まずは操作が簡単なこと。そして、3Dポリゴンならではの技術をふんだんに使って、楽しめる演出のあるゲームです」

土「作る側としては、本当に楽しい仕事でした。もう二度とこんな楽しい仕事ないだろうな、って思うほど」

キ「ステージごとに任されるから、とにかく何から何まで自分でかかわってやれるんですよ」

土「モーションを考えて決めたり、こんなセリフをしゃべらせようって考えたり」

キ「僕なんか2月に入社してすぐこの仕事。前はSEという固い仕事だったのにナムコに入っていきなり踊りを踊ったり、唄を歌ったり、でしょ（笑）」

土「アクターにモーションキャプチャーの動きを説明するために、まず自分たちで踊ってビデオに撮ったりしたんです」

山「実際には、ジムのインストラクターや、俳優の卵とかに頼んでやってもらいました」

ち「でも、土井さんはアクターまでやったんだよね」

土「それが大変だったの。最初に光学式でやった時はストーブも光源だからつけられなくて。未来研の寒い試作室で、真冬にレオタードですよ」

南「おかげで、社内でもできるようなキャプチャーのノウハウが残ったよね」

キ「みんなのおかしな踊りが録画されたバカなビデオも残りました」

デザイナー、サウンド総動員！ 自由参加型のゲーム作り

山「ステージのキャラクターが全部で41あるんですよ。20ぐらいしかできないと思っていたら、気付いたら40越えてた」

南「自分の作りたいものを自由に選べるというのが魅力だったみたい」

山「自由参加型。他にメインの作業を持っている人にも『君もやってみないか！』と誘ったり、『私も参加したいんですけど』と自ら志願してきた人もいて」

キ「ネーミングからセリフ、背景、性格付けとか、いろいろ考えていくうちに、みんなどんどん思い入れが深くなってきて、プロフィールや相関図までできてきちゃうんだね」

ち「サウンドもそうなんです。僕は曲だけでいい、って言ったのに、演歌風の歌詞まで作ってくるんだから（笑）」

山「1キャラクターで2曲あるから、全部で82曲。こんなに入れたのはナムコゲーム始まって以来でしょう」

ち「サウンドだけでも14人はかかわってますよ。でも、中には一人で30曲も作った人もいるけど」

キ「デザイナーも15人以上います。普通は背景の担当、オブジェクトの担当と分業体制。でも今回は自分がすべて任されていて、自由度も大きいから、みんなもやってて楽しかったと思うよ」

山「でも、まとめるほうは大変だったんですよ。分業制でない分、全員が仕様全部を理解していないと全然かみ合わない」

南「僕は各ステージの始めにキャラクターを三択するラウンドセレクトの画面を作ったんだけど、キャラクターがみんなバラバラなのでどうなるか不安でした」

超一流の声優陣！

ち「声優さんは、すごいメンバーが揃っているんですよ。セーラーマーズの富沢美智恵さん、ちびうさの荒木香恵さん、他に新山志保さん、渡辺久美子さん、佐久間レイさん。アニメファンにはお馴染みの人たちばかり！」

山「あとはうちの開発のメンバー6人」

土「このゲームは開発のメンバーの歌と踊りが見られる（笑）」

山「パネルをめくった後のごほうび画面（ショウタイム）の踊りと、キャラクターの一言にも注目してほしいですね」

ち「特にアニメファンはよく聞いてね」

南「なにげなく通りすぎてしまうラウンドセレクト画面もね」

ち「さて、突然ですが、ここで問題です。巫女さんの名前は何でしょう？（ヒント・巫女さんはセレクト画面に現われた時に名前を言いますよ）ついでに、だれの声かわかったらそれも書いてネ！」

山「抽選で1名様に豪華プレゼントを差し上げまーす」

座談会メンバー・プロフィール

キャプチャーマン・ブルー
モーションキャプチャーの魅力に取りつかれた腕利きCGデザイナー。担当したキャラは、きのこ、ゴールド、お姫様、天使。

土井さん
メンバー紅一点のCGデザイナー、そのプロポーションの良さから、モーションキャプチャーのアクターも努める。双子、アマゾネス、宇宙海賊を担当。

山口さん
ゲーム全体をとりまとめるプログラマー。新入社員でありながらなぜか「所長」と呼ばれる謎の人物。自らもお気に入りのスチュワーデスを制作。

南さん
全体の流れの管理や、アトラクト・モード、ショウタイム、セレクト画面など厄介な部分を一手に作り上げた最速プログラマー。

ちゃーりー
サウンドを担当。効果音や敵のアクション音も制作。作った曲は、軍服娘、ヘビメタ、巫女さん、アラビア、ハチ等、その他多数。

座談会用語解説

モーションキャプチャー
人間、動物等の実際の動きをデータとして取り込み、CGで作成したキャラクターに当てはめて動かす最新技術

41
このゲームでは、1ステージでキャラクターを三択しながら13ステージ進み、最後に2キャラいるので、全部で41のキャラクターが入っている。

相関図
これはほんの一部分。

その1 パイン戦争（一部分）
宇宙
パイン星
お姫様
幽閉
宇宙
捕獲
宇宙生物
宇宙人
友好関係
地球
友好 関係
雇用
バニー（第1秘書）
スチュワ（第2秘書）
家庭内離婚
素行調査依頼
前妻（死亡）
死別
顔（会長）
アマJ（妻）
親子
親子
暗黒（長女）
調査
双子（次女長男）
調査
地球防衛軍
指令
タル娘
（諜報部員）
マッチョ
指令
婦警
指令
応援
総監
チア
司令官
親子
先輩（死亡）

演歌風の歌詞
トラックの面のBGM。演歌風の曲には、次のような歌詞がついている。覚えて一緒に歌おう。

あゝ魚市場

一 小雪舞散る オホーツク
遥か旅路の ホンマグロ
夢は中落ち 活造り
耐えてせつない 猫マンマ

DANCING EYES ダンシングアイ

round -table talk

緊急企画

ナムコらしくない！と言われたい

山「社外の反響はさまざまですね」
土「AMショー後の業界誌には、『ナムコご乱心!?』なんて書かれた」
キ「そんなふうに言われると、かえって嬉しいですよ」
山「ナムコらしい、らしくない、というのを気にしていると、自分の発想が締めつけられちゃう。だからあんまり考えないんです」
土「作る側が楽しんでやっているのが伝われば、そっちの方が大切だと思うんです」

—では最後に、お気に入りのキャラクターを教えて？
キ「犬ころ」
山「マッチョマン」
土「星と戯れる少女」
南「トラック」
ち「まったくみんなウソツキだなぁ。なんで『バニーちゃん』って言わないんだよ！　このキャラクターはジムのインストラクターにモーションのモデルをやってもらったから、身のこなしがとってもきれいなんですよ」
山「プレイヤーの皆さん、恥ずかしがらずにとにかく一度やってみてください！　結構やめられなくなるかも。そんなゲームなんです」

GAME 攻略 POINT

1レバー、1ボタン、1Pプレイオンリーのいたってシンプルなメイズ・ゲームだけに、けっこうやり始めるとハマる。ここで、攻略ポイントをいくつか伝授しよう！

★敵の動きを読む

上達したかったら、敵の動きとマップを覚える。これは、メイズゲームの基本だ。この手のゲームの得意な人ならそう難しいことではないだろう。メイズ上でチェイスになった時は、直線では敵の方が速いので追いつかれてしまう。コーナーはマイキャラの方が速いからコーナーで敵をまこう。
それから、杭をさしてラインを引いていると敵が追ってくるが、杭を打つのをやめると敵が行ってしまう。追われてどうにもならなくなった時は、杭を離してちょっと様子をみよう。

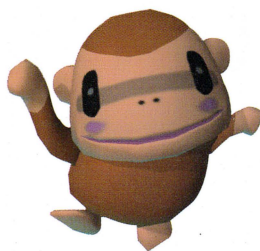
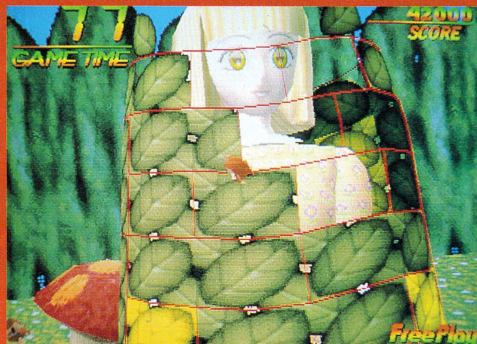
★アイテムを狙え!

このゲームは、各アイテムの効果が絶大なので、まずアイテムを取ろう。

S—スピードアップ
A—無敵（ATTACK）
　プレイヤーが巨大化して､一定時間速度がアップ。体当たりで敵を倒すことも可能。
D—敵全滅（DESTRUCTION）
　これは強力！画面上の敵が一時的に全滅、同時に大半のパネルが破壊される。
T—タイムストップ
　敵キャラ、タイマー共に一時的にストップ
E—タイム・エクステンド

この他にも有効なアイテムがいろいろある。ただ**R**—（REVERSE）には要注意!パネルの有る無しが反転するため、まだあまりめくっていない時には有効だが、残りパネルが少ない時は取ってはダメ。

★点滅パネルは必ずゲット!

光る点滅パネルはアイテムパネルなので必ずゲットすること。難しい面ではまずそこからめくっていくと良い。もしもアイテム**R**が出れば､一度に全部消えてクリア。なんてこともあるかも､ヨ。

マイキャラ
宇津木 次郎（サル雄25才）
政治家 宇津木 健・亜紀 夫妻の養子
元ダイガン物産社員

二　鳴門逆巻く　瀬戸内の
ここは故郷　ヒラスズキ
あれは地引きか　延縄か
辛い別離の　魚市場

ごほうび画面（ショウタイム）

クリア時の残タイムにより、10秒と15秒のごほうびタイムがある。ただし、必ずしも15秒の方が良いとは限らない。カメラアングルが変えられる隠し仕様あり！

豪華プレゼント

このゲーム中のお気に入りのキャラ（1つだけ）の『プロフィール』と『CGピンナップ』をプレゼント！
巻末のはがき（官製はがきでもOK）に答えと希望のキャラクターを書いて送ってネ。

第10回 マルチ・パフォーマーはホモ・ルーデンス
――ケント・フリック

コンセプトを愛したら、自分はどこにかかわってもかまわない。

　変幻自在の音まね芸と、マイムやダンス・ステップを取り入れた軽快な身のこなし、おまけに日本語でマシンガン・トークまでカマすヒョロ長いアメリカ人。深夜テレビなどで、一度は見たことがあるはずだ。
　彼の名はケント・フリック。いるだけが仕事の“外人タレント”たちとは一線を画し、ライブ活動を中心に、バラエティ、ドラマ、ラジオ、音楽、そして最近では映画まで、幅広いジャンルで活躍する文字通りの「マルチパフォーマー」だ。

軽さが売りのパフォーマーは、ピュアなハートが熱い"芸人"だった。

このたびナムコでは、初のエデュケーション・エンターテインメント・ソフトとなる、パソコン用幼児向け英会話ソフト『龍馬くん太平洋を渡る』の制作にあたり、「ラップマン」の役でケントを起用。できない音はないと豪語するSE（効果音・擬音）で、10種類以上の動物や楽器の音などを吹き替えてもらった。

そこで今回は、リニューアルしてますます好評の「ナムコ・ワンダーエッグ2」にケントを招待、『ザ・スタアオーディション』にチャレンジしてもらった。

俳優・歌手・アナウンサー／声優・モデル・お笑い・バラエティタレントと、6つのジャンルがある中で、ケントが選んだのはやはりバラエティ。得意の芸が、仮想敏腕プロデューサー・チキンバーグのハートをとらえ（?）、見事「合格」の栄冠に輝いた。

ジーン・ケリーの後ろで水兵のカッコして踊ってた

――『ザ・スタアオーディション』は、見事合格という結果が出ましたが……？

ケント 当然でしょう。落ちてる場合じゃないって！ ホントはふた通りの答えを用意してたんです。不合格だったら「ふざけんなよ！」とか「また受けさせて下さい」（笑）。

The Star Audition

バラエティタレント[男性]

ケント フリック

表情テスト

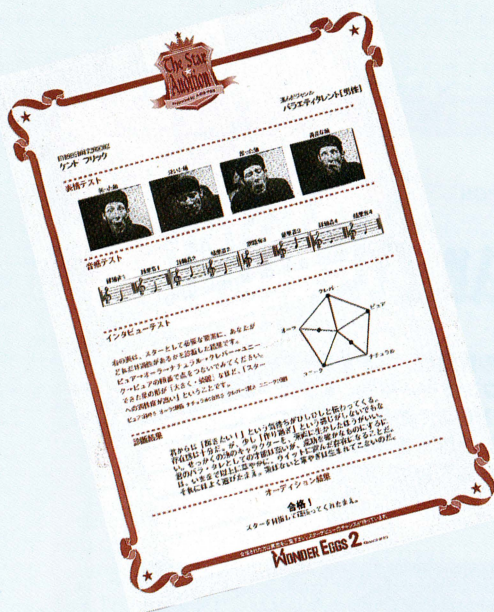
音感テスト

インタビューテスト

診断結果

オーディション結果

合格！

WONDER EGGS 2

でも、採点表を見ると、いろいろ勉強になりましたよ。ピュア度は高いけどナチュラルさが低いとかね。そういえば、作りすぎだもんな、オレ（笑）。

――芸能活動は何年目になるんですか。

ケント 実は芸歴25年なんです。ミュージカルの子役が最初でね。本公演じゃないけど、ジーン・ケリーの後ろで水兵のカッコして踊ってたんですよ。ただ、それが蓄積されない。子役を5年やったら、今度はポコっと音楽やって、また5年経ったら物まねやって……みたいな。

――活動の拠点を、日本に置くのはなぜ？

ケント アムステルダム行っても言葉通じないもん（笑）。でもね、10年前ならカタコトの日本語が売りの"外人タレント"ばっかりだったけど、『スワロウテイル』に出てる連中なんか、「シブヤ系」にいちゃんみたいな日本語喋ってる。ニューヨークですれ違ったら、命の危険を感じるような「体育会系アメリカ人」なのにね。アメリカには日系2世、3世っているけど、今は日本にも、親の代から日本にいるアメリカ系2世、3世が出てきたんですね。

――ケントさんの日本語も完璧ですが、どうやって覚えたんですか？

ケント これはもう環境ですね。水の中に放り込んで、「さあ泳げ」みたいな。

――今回『龍馬くん～』をやってみて、日本の英語教育をどう思いましたか。

ケント もの覚えの悪い人は、覚えようとするからダメなんですよ。脳ミソより身体のほうが記憶力が高いのに。子供の頃覚えた歌やダンスステップなんて、いまだに忘れませんからね。

――習うより慣れろ、ですか。

ケント そう。例えば本を読んだだけじゃ、飛行機の操縦は覚えられないでしょう？ シミュレーションも今は精巧なんだろうけど、やっぱり実際に操縦桿を握るのが一番。緊張感が違いますから。会話もアドリブが基本です。いくらマニュアル通りに話していても、途中で「What ?」って聞き返されたらもうダメですからね。耳で覚えるしかない。

小さい頃からデイ・ドリーマーだった

――『龍馬くん～』では、やっぱりSEが多かったんですか。

ケント キャラクターはほとんどなかったですね。でも完全なSEじゃなくて、象とかは「パオーン」って感じで台詞っぽく。残念ながら今回はやっていないんですが、蛇はね、SSSS……って母音を入れないで発音するんです。舌を出してる音なんですね。ガラガラ蛇はこう（実演してみせる）。

――以前のインタビューで、「チワワからセントバーナードまで」って言ってましたけど、やっぱりこだわりがあるんですか？

ケント ええ、ボクの哲学ですから……ンなワケないって（笑）！ ただ、アメリカ人は子供の頃から擬音をよく使うんですよ。たとえば隣のビルが爆破されたら、必ず「ドーンときてワ～ッとなって」みたいな言い方をします（と英語の擬音を実演）。ポイントは蛇のように子音だけで発音すること。例えば馬ならTKTK……。母音を入れれば「タッタカ、タッタカ」なんだけど、母音は奥にしまう感じ。人に教える時は、綴りを紙に書きますよ。紙を破る音ならPFFFF……T。最後のTは発音しないで止めるだけ。

――『ポリスアカデミー』にも、そんな俳優が出てましたね。

ケント 向こうでは、コメディアンは全部できなきゃいけない。落語・漫才風のスタンダップ・コメディから、アドリブ的な返しの技術、もちろん物まねも入るし、俳優としての演技もできるし。日本では関根勤さんなんか、向こうのコメディをよく研究してますね。あの気の抜けたようなところはアメリカ的だし、発想はイギリス的。『モンティ・パイソン』のネタなんか、よく使ってる。

――このコーナーは、「ホモ・ルーデンス」つまり遊ぶ人という意味なんですが、あなたにとって「遊び」とは？

ケント ひとりになって歩く時かな？ 空を見ながらいろんなことを空想して。小さい頃からデイ・ドリーマーでしたね。

――どんな子供だったんですか？

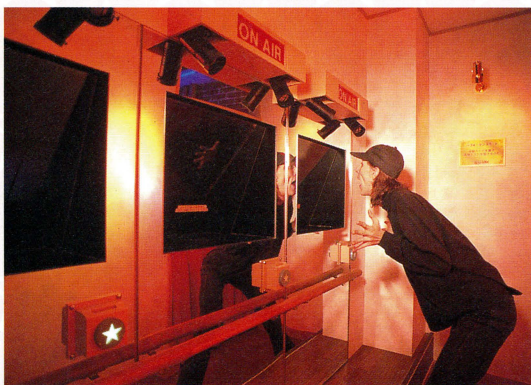
ケント 成績表に「集中力がない」と書かれたり、「問題があるから、病院で調べたほうがいい」と言われたこともある（笑）。逆に野放しにしてくれた先生もいました。劇をやるのに授業中隣のクラスに行って、人を駆り出してオーディションしたり。その劇もボクが書いたコントで、飛行機事故で富士山に不時着した連中が、みんなで山に登ってるところへ、ひとりだけいる日本人の子が、「東京タワーはどこ？」ってきくんです。

――いくつの頃ですか？

ケント 小学校2年くらい。だから危ない子だと思われていたのかもしれない。今でも遊ばせてくれる人間が必要ですね。スイッチ入れてくれると、ワッと遊んじゃう。

PROFILE

KENT FRICK●ケント・フリック
映画の都ハリウッド生まれ。得意の音まねは、『ものまね王座決定戦』などでレベルの高さを実証済み。時には友人たちとステージに立ち、心を洗うミュージシャンでもある。映画『スワロウテイル』では、演技にも開眼（？）、新境地をひらきつつある。

▲第1審査は音感のテスト。マイクに向かって「アー」

▲第2審査は演技力テスト。喜怒哀楽の表情を決めよう。

supported by AHOPON

The Star Audition

スター・デビューへの登竜門 "スタアオーディション"。
俳優、歌手、アナウンサー／声優、モデル、お笑い、
バラエティタレントの6つの分野で優秀な人材がス
カウトされる。ケントはさすがの合格！
君もぜひチャレンジしてみないか！

▲まずは、ジャンルを選択。「もちろん僕はバラエティタレント」

日本のシステムでは言うことを聞く機械をつくるだけ

―今後の活動予定は？

ケント　ライブを中心にバンド活動もやっているんですが、今後は今回のCD-ROMのような、ニュー・メディア関連の仕事も増えるでしょうね。それからTVにしてもCM制作にしても、作家と演じ手の感覚的な橋渡しの役割に食い込んでいきたいですね。それには、もっと専門用語などのボキャブラリーも増やさなくちゃ、伝わらないこともある。

―やはり言葉の問題ですか。

ケント　同時通訳的な"技術"でなく、感性の問題としてね。例えば吹き替え版だと、なんで『トム&ジェリー』の台詞が、あんなに説明的なの？　あれで観る側の年齢層を、あるところからスパッと切り捨てちゃった。

―本当は、大人の鑑賞にも耐えるんですね。それは知らなかった（笑）。

ケント　最近だと『新スタートレック』のピカード艦長。あれを演ってるのはパトリック・スチュアートというシェークスピア俳優で、喋っただけでゾクッとするくらい貫禄があるんです。でも、吹き替え版だと『宇宙戦艦ヤマト』になっちゃう。

―どういうことですか？

ケント　軍隊風の一本調子。でも、日本のアニメが向こうへ行くと、やっぱりおかしいんですよ。しかたないのかな～とも思うけど、いいものを創りたいという気持ちがあるから、「プロデューサーは何やってる？」って言いたくなる。もちろん言うだけなら「何の資格でそれ言うの？」って反論されますから、「オレならこうする！」っていう実績をつくっているところなんです。

―プロデュースがしたいってことですね。

ケント　日本では、なかなか下の意見が通らないでしょ。この間テレビを観てたら、声優の卵が上京して、4畳半一間で頑張るっていうドキュメンタリーがあったんだけど、先輩にイビられまくるんです。最初に「ダメ」が来る。これじゃ人は育たない。言うことを聞く機械ができるだけです。

―ケントさんならどうしますか？

ケント　ボクなら好きにやらせます。そしたら、ホントに足りないところもわかるから、その勉強をしなさいって言える。先輩は職を失うのが怖いのかな。例えばアメリカで、アリサ・フランクリンが誰かを発掘したとしますね。たとえその才能がアリサを上回っていても、「やっぱり見る目がある」と言われて、彼女の価値は下がらないですよ。

―日本では、よく「出る杭は打たれる」って言われますけど。

ケント　それを言う人は、才能に対する愛がないんだと思う。外国人と付き合ってる女の子が、なぜ英語がうまくなると思います？　愛があるからですよ。「これ何て言うの？」って、いつもきいてるから覚えるんです。

―ケントさんには、愛がある？

ケント　才能でも番組でも、愛したら見境ない（笑）。この間も、インタビュアーを頼まれて番組の打ち合わせに行ったんですが、企画を聞いた途端「それなら、オレを使うよりドリアン助川がいい」って、別のタレント推薦してその場で彼に電話しちゃいました。結局その番組は、違う形で参加しましたけどね。コンセプトを愛していれば、自分自身はどこにかかわっていてもいいって思うんですよ。

Windows95/Macintosh
ハイブリッドCD-ROM

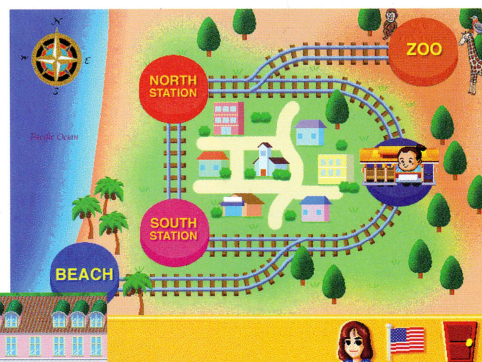
96年12月12日発売
6,500円（税抜）

むちゃくちゃ楽しい遊び場ができました

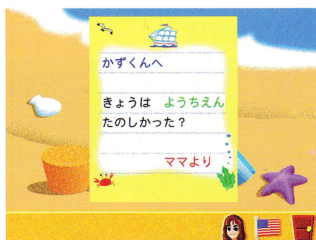
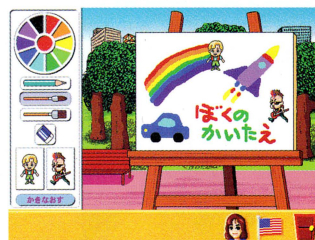
龍馬くん（声：久川綾）は、アメリカのとある街にホームステイをすることになりました。まだ着いたばかりのこの街には、今まで見たこともないようなユニークな人や場所が一杯。言葉はよくわからないけれど、遊びに飛び出したくて、ウズウズしています……。

エデュケーションとエンターテインメントを合わせて“エデュテイメント”なんて造語を作っても、やっぱり英語のソフトなんて固苦しくて面白くないイメージを持つ人が多いよね。実際、そんなソフトがほとんどだし、やっぱり教育用には変わりないじゃないかって‥‥。ところが、この『龍馬くん太平洋を渡る』は、本当の意味で“エデュテイメント”になっているからスゴイのだ！

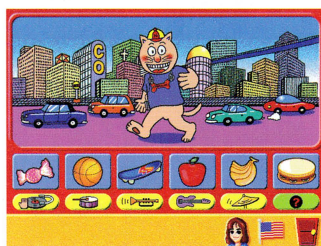
この不思議な街に現れる人たちにカーソルを合わせてクリックすると、彼らは実にユーモラスでカワイイリアクションを見せてくれる。お店では買い物ができたり、映画館に入れば、恐怖映画だって３本見れるし、絵を描くことだってできちゃう。こうして色んなイベントを見たり、ミニゲームで遊んでいるうちに、自然と英語が頭に入って来るんだ。英語の意味が分からない時は、日本語吹き替えモードにすればOK！

つまりこの『龍馬くん太平洋を渡る』は、ゲームでも勉強でもない。“遊び場”なのである。対象年齢は３歳以上だけど、子供だけにやらせておくなんてもったいない。大人だって一緒に遊んじゃおう！

龍馬くんがホームステイする世界は、９つの街エリアと、４つの動物園エリア、３つの海岸エリアの合計16エリアからできている。移動には歩きだけじゃなく、ケーブルカーも使えるんだ。

早見優ちゃんが、いつでもキミを助けてくれる！

不思議な街を元気に探検する龍馬くん。だけど、どうしたらいいのかわからなくなっちゃうこともある。そんな時頼りになるおねえさんが、早見優ちゃんだ。彼女は龍馬くんを助けてくれるだけじゃなく、実はこのソフトの英語の監修もしているんだ。

海岸に遊びに行くと、手紙の入ったビンが流れ着いている。これがなんと、龍馬くんあての手紙だったのだ。実は、あらかじめお父さんやお母さんが手紙を書いておくと、龍馬くんに届くようになっているのだ。もっと楽しい使い方もできそうだよね。

公園で絵を描いていたおじさんに話し掛けたら、「君も描くかい？」って誘われちゃった。カッコイイ絵を描いたら、この街の美術館に飾ってくれるらしいぞ。

ミスタークエスチョン

龍馬くんが話し掛けると、英語でクイズを出して来るミスタークエスチョン。正解すればキャンディーをくれるけど、間違えるとピコピコハンマーで叩かれちゃう、ちょっとコワイおじさんだ。

ラップマン

声をかけると、即興音楽で遊んでくれる奇妙なラップマン。彼にかかれば、どんな単語だって、音楽に早変わり。楽器の音だってお手の物。演じるのは人間効果音のケント・フリックさんだ。

ペイントマン

絵の具の形をして街角に立っているペイントマンは、絵を描くのが大好き。彼は、色んなものの形や色、動きなどを英語と絵で表現するのが得意なんだ。どんな絵が出て来るかは、一緒に遊んでからのお楽しみ！

プレイスポット紹介

日本を遊ぶ

La Guide de Japon

▲イベントコーナーでは、正月の初売りに合わせて活気ある催し物を企画中

▲おじいちゃんと一緒に来た女の子。わんぱくシップの『ボールプール』で大はしゃぎ

▲バニーちゃんがナビゲートする『ファミリージャンボ抽選会』。結果を見守るお父さんのまなざしも真剣!

▲子供大好きというスタッフたち。前列左から佐藤さん、石井店長、千葉さん、後列左から佐竹さん、阿部さん、井藤さん、馬場さん、菅原さん

仙台駅から地下鉄で約15分、新興住宅地として開発の進む泉中央駅の真ん前に建つのが「イトーヨーカドー仙台泉店」だ。店内は、中高生のパワーが炸裂する4階のキャロットと3世代ファミリーでにぎわう5階のナムコランドの2フロア構成。わんぱくシップではちびっ子たちと汗だくになって遊ぶスタッフの姿を発見。合い言葉は「みんなで一緒に遊ぼうよ!」

■イトーヨーカドー仙台泉店4・5階
宮城県仙台市泉区泉中央1-5-1
☎022-374-8670
10時～21時　年24回火曜休

▲地下鉄泉中央駅の前に建つイトーヨーカドー仙台泉店

▲4階『キャロット』入口にあるプリクラの前は女子高生の行列ができる

▲同フロアには一番人気の『プロップサイクル』をはじめ、大型コックピットものが並ぶ

▲ピーターパンをイメージした5階『ナムコランド』。ちびっ子のハートをとらえる約140台のマシンが勢揃い

La Guide de Japon

▲JR仙台駅青葉通り北口から徒歩1分の第一ビル2階には『プリッズ仙台店』がある。

▲陸橋に直結した店内入口

仙台

牛たん、冷やし中華、炉端焼き。この3つに共通するものはナ〜ンダ？　即答できたキミはかなりの仙台通とみた。正解は…いずれも仙台が発祥の地。その証拠に仙台では冬でも冷やし中華が食べられる。牛たん、炉端焼きも元祖の店がいまだ健在だから、仙台へ来たらぜひ一度立ち寄ってみよう。

こう考えると仙台の人はチャレンジ精神旺盛なのか、はたまた商売上手なのか。商売上手といえば、ひとつ心当たりがある。仙台には強力な商売の神様がいるのだ。その名を「仙台四郎」という。彼は江戸時代後期から明治時代を生きた実在の人物。頭の回転はあまり良い方ではなかったが、いつもニコニコしていて、彼が立ち寄った店は必ず繁盛したんだそうだ。ここから福の神、商売の神様として崇められるようになり、現在も仙台には、坊主頭に着物姿で両腕を組み愛嬌たっぷりに笑いかける彼のブロマイドを飾っている店がたくさんある。で、ここはひとつ仙台四郎にあやかってみようじゃないの。『イトーヨーカドー仙台泉店　4階プレイシティキャロット・5階ナムコランド』『プリッズ仙台店』で福の神を呼び寄せれば、景品を両手いっぱいゲットできること間違いナシ！

■プリッズ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-2-3　第一ビル2階
☎022-223-8382　9時〜22時30分　無休

▲フロアには約200台のマシンが並ぶ。明るい雰囲気がウケて女性客の姿も目立つ

▲待ち合わせにも利用できるおしゃれなレストコーナー

▲「更なる居心地の良い店を!」左から伊藤さん、松田さん、栁橋店長、尾口さん、阿部さん

JR仙台駅は東北新幹線をはじめ4つの在来線が乗り入れるビッグターミナル。ここから徒歩1分の『プリッズ仙台店』には、地元はもちろん多方面から続々とプレイヤーたちが集まってくる。これに応えるように300坪のフロアには最新マシンが勢揃い。クレーンものなどの景品も日替わりで楽しめるほか、月イチでイベントも開催中。ホッと一息つけるレストコーナーもあるので、今度の待ち合わせは『プリッズ仙台店』でキマリ!

▲常連さんを中心に静寂の中で熱い戦いが繰り広げられているビデオコーナー

▼無料貸し出ししているズラが大人気。ズラの噂を聞きつけて初めて来店したという中学生4人組が「セラージュ」でとっておきの写真をパチリ

▲人気の戦車対戦マシン『東京ウォーズ』で火花を散らす

日本を遊ぶ
名物探検隊

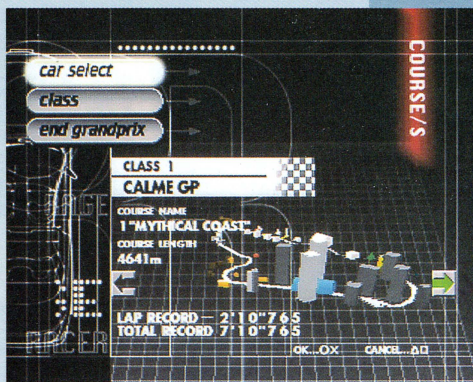
牛たんの元祖 太助で知る本物の味

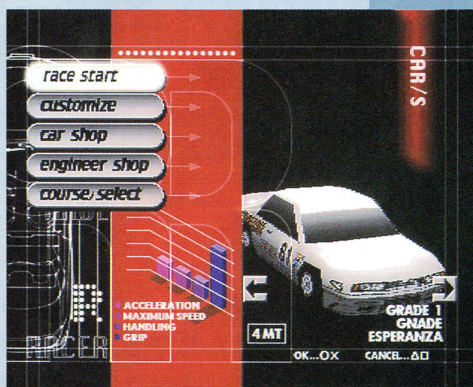
今でこそ焼き肉の定番メニューとして広く知られる牛たん。仙台名物としても有名で、現在市内だけでも80店の牛たん屋がある。この中で、牛たんを初めて世に送り出したのが「牛たん屋旨味太助」だ。この店でいただく牛たんには「元祖」の名にふさわしく、そんじょそこらでは味わえない多くのオドロキが隠されている。まずその厚さと大きさ。そして、柔らかな歯ごたえとともに口の中にジュッと広がる肉汁と絶妙な塩加減。これで1人前750円。こんな〝おいしい話〟があっていいのか。いや、実際にあるのだ。ならばキミたちもぜひその舌で本物の味を賞味してほしい。炭火から下ろされたアツアツの牛たんを一口頬ばれば、初代店主の牛たんに対する執拗なまでのこだわりと、それを受け継いだ2代目の確かな腕前が、体中を刺激することウケアイである。

牛たん屋旨味太助
（仙台市青葉区国分町2-11-11千松島ビル内／☎022-262-2539／11時30分〜22時／月曜休）
JR仙台駅から徒歩15分。三越裏から通りを2本隔てたところにある

牛たんの横には自家製の漬け物が山と盛られている。半日かけて煮込んだテールスープ（350円）も絶品。麦飯（100円）と一緒にいただこう

地方発送も受け付けている。1人前750円で容器代、クール便代は別。申し込みは電話（022-262-2539）かFAX（022-214-5498）で

「開店来の味を守り、このおいしさを一人でも多くの人に家庭で味わってもらえるようになるのが私の夢です」と語る親方、佐野初男さん

コースは全部で４種類だけど、クラスによって難易度や演出が変化するんだ。

グラフィックの進化で、プラカードギャルもより一層美しくなったぞ！

愛車を世界でたった１台の、自分好みのマシンにチューンナップしよう。

レイジレーサー

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM　ネジコン対応
5,800円（税抜）／12月3日発売

五感を揺さぶる ハイテンションデッドヒート

　レースゲームと言えば『リッジ』。すでにそんなイメージが定着していたが、今年は中身も名前もドカンとパワーアップした『レイジレーサー』の登場だ！
　さて、一体どこが進化したのか気になるところだが、最大の変更点は「グランプリモード」だ。前作までは、レースで優勝することが目標だったが、今回はそこにRPG的な要素が加わっている。プレイヤーはまず、ローカルレースから参戦し、入賞すると徐々にメジャーなレースへとクラスアップしていく。そこで獲得した入賞賞金を使って、カーショップで新車の購入、エンジニアショップで車自体をバージョンアップすることができるのだ。
　またそれとは別に、5段階にグリップ性能が異なるタイヤを交換したり、ボディカラーやチームロゴを変更するなど、君だけのオリジナル・カスタマイズが可能なのが嬉しい。
　もちろん、4種類用意されているコースも、全てが新作。都心を走った『リッジ』、リゾート地を駆け抜けた『リッジレボ』、そして『レイジ』が舞台とするのは、ギリシャ、サンフランシスコなど、全く異なる表情を持った街‥‥そう、今回は世界が相手なのだ。格段に進歩したグラフィックとサウンドでバーチャル空間に出現した街が、どれも圧倒的な存在感を持って迫って来る。
　自分で育て上げた愛車とともに、世界をねじ伏せる。その感動をぜひ味わってくれ！

視界が開けてコースの先まで見通せるのも、格段に進化したグラフィックのおかげなのだ。

レースのポイントはシフトチェンジにある。上り坂では素早くローに叩き込め！

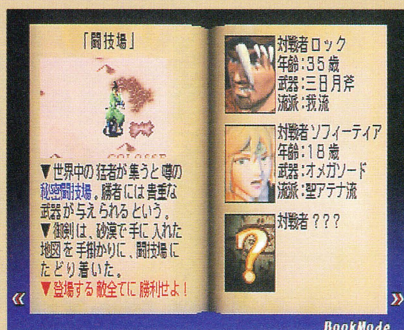
PSエキスポ開催！

強力ソフトめじろ押しのナムコブースに熱い視線が集中!!

　プレイステーション用ゲームが一同に会する、恒例の「PSエキスポ」が11月1日から4日まで、幕張メッセで開催され、多くのゲームファンが詰め掛けた。中でもナムコのブースは、年末の超話題作2本がイチ早く遊べるとあって視線集中！あまりの混雑のため、ゆっくりプレイできなくてゴメンナサイ！

これが新モード、「エッジマスター」だ！

好きなキャラ１人を選んで、最強の武器を求めるのが「エッジマスターモード」だ。キャラごとに設定されたシナリオに沿って、ステージをクリアして行くと、「攻撃力」「防御力」「武器破壊力」「武器耐久力」などが異なる、新たな武器が手に入るんだ。

キャラを選択すると、まずはこのマップ画面になる。マップ上で小さなポリゴンキャラが走り回る姿は、ちょっとカワイイ。

コマンドのひとつ、「本を開く」を選ぶと、そのステージをクリアする条件を読むことができる。

次の闘いに臨む前には、すでに獲得している武器の選択画面になる。この武器は、「VSモード」でも使うことができるんだ。

さらに4つのモードも追加！

「チームバトルモード」
チームを組んで、相手チームとの勝ち抜き戦を行う団体戦モード。コンピュータ戦も対人対戦もどちらにも対応している。

「VSモード」
2P対戦用に、ハンディキャップ設定なども作れるから、実力の伯仲した白熱バトルが楽しめるぞ。

「サバイバルモード」
COMを相手に、限られた体力で何人の敵を倒せるかを競う、まさに“サバイバル戦”のモードだ！

「プラクティスモード」
スキルアップのための練習モード。スタンドスティル、シットスティル等のモーション指定ができるぞ。

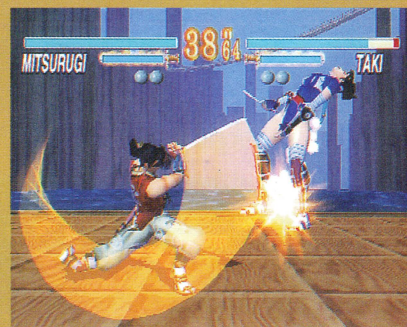
ソウルエッジ

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM　5,800円（税抜）／12月20日発売

魂を揺さぶる刃の激突！

戦乱吹き荒れる16世紀、“ソウルエッジ”なる伝説の剣を求めし者どもが、たがいの持てる力を振り絞り、その伝説を自らの手中に納めんとしていた……。

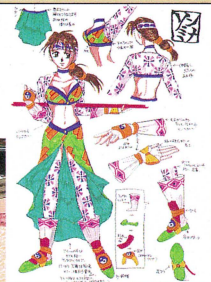
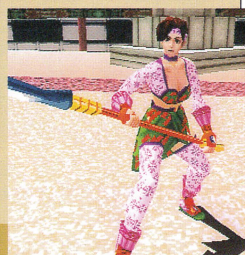
96年2月のアーケード登場、そして5月に『Ver.Ⅱ』としてさらなるパワーアップが加えられるなど、アーケードを熱い興奮で包んだ、武器格闘ゲームの決定版『ソウルエッジ』が、この冬いよいよプレイステーションで発売される。

今回は、その『Ver.Ⅱ』の移植版と言うことで、アーケードモードとタイムアタックモードが完璧に再現されている。しかし、ナムコの移植がそれだけで終わるわけがない！5つの新モードが追加されたのをはじめ、プレイステーションならではの要素が多数盛り込まれている。プレイ中にいつでも技表が呼び出せる、メチャクチャ便利な「コマンドメニュー」、新コスチュームの採用、PSオリジナルの超美麗CGオープニング・デモなど、一口では書き切れないほどだ。中でもちょっと面白いのがエンディング。どうやらCGムービーではなく、ゲーム内のモデルを使ったインタラクティブ性のあるものに変更されている。どんなものになるのか、分からないけれど、ゲームをクリアした人だけに贈られる、スペシャルなご褒美なのは確かだ。

ファンが作ったPSだけのオリジナルコスチューム！

通常の1P用・2P用のほかに、「コスチュームコンテスト」に寄せられた1200体にも及ぶ作品から選ばれた新デザインを採用！右図は、栃木県の鈴木修子さんによる成美那。

ナムコジョイスティック＆ノベルティグッズ同梱限定セットも発売！

『ソウルエッジ』のCD-ROMに、アーケードと全く同じ操作性を再現する究極のジョイスティックと、特製グッズがセットになった“スペシャル版”も同時発売が決定！別々で買うより、1800円もオトクなこのセットを見逃すな！

※画面は開発中のものです。

タイムクライシス

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM　ガンコンと同梱セットで発売予定　価格未定／97年春発売予定

『タイムクライシス』独特の「アクションペダル」操作を行うため、ソフトに同梱の銃型コントローラー「ガンコン」も開発された！この銃はトリガーとは別に、弾丸のリロード用のボタンが装備され、超高精度の操作が可能になっている。心強いキミの相棒だ！

※この写真はイメージCGです。

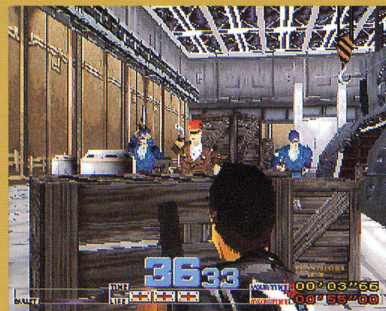
撃つばかりが能じゃない できるヤツは隠れて勝つ！

セルシア共和国大統領の娘レイチェルが、王家の末裔シェルードに誘拐された。北西の孤島に囚われている彼女を、制限時間の日没までに奪回せよ！

まるでアクション映画のような緊迫したストーリーで、『タイムクライシス』は幕を開ける。しかし、緊迫しているのはストーリーだけではない。「アクションペダル」と呼ばれるシステムが、味わったこともないような緊張を生み出すのだ。

これまでのガンシューティングは、撃たれる前に敵を倒す、つまりひたすら早撃ちに専念するシステムだった。ところが、敵の攻撃を物陰に隠れて避けながら、弾丸をリロードする「アクションペダル」が、ガンシューティングを進化させたのだ。敵の波状攻撃をタイミングよくかわし、スキを突いて倒す！あのスリリングなペダル操作の役割を持ったボタンが装備された専用銃型コントローラーも用意され、プレイステーションでも同じ興奮が味わえるようになったのだ。もちろん「ストーリー」と「タイムアタック」2つのモードからなる、アーケードの全3ステージ12エリアを完全に再現しただけでなく、オリジナルステージをも追加したスペシャル版。これはまさに、ガンシューティングの究極形態なのだ！

凄腕情報部員リチャード（＝プレイヤー）は、決死の覚悟で敵要塞へと潜入を開始した！

敵の銃弾が雨あられと襲いかかる。のんびりしているヒマはない。ともかく敵を倒せ！

あぶなくなったらAボタンで物陰に。この時、弾丸もリロードされる。

エースコンバット2

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM　ネジコン対応　価格未定／97年春発売予定

緊急発進（スクランブル）！ 襲い来る敵機を撃破せよ!!

「The Best」シリーズの廉価版も大人気となっている『エースコンバット』の第2弾が、満を持して登場する！

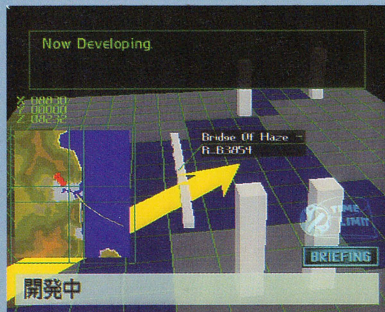
前作は、その美しいグラフィックとリアルな緊迫感、スピード感で、飛行機ファンやフライトゲーム・ファンばかりでなく、あらゆるユーザーから熱狂的に迎えられた名作。しかし、あれほどの完成度を誇っていたにも関わらず、開発チームはさらなる磨きをかけ、圧倒的ド迫力のドッグファイトをモニター上に創り出そうとしているのだ。

全ての面で、強力なパワーアップがなされているが、まず目を惹くのがそのビジュアルだ。特に今回は、雲海上も飛行できるため、臨場感、爽快感ともにバツグン。PSの機能を最大限に活かしたグラフィックが、戦闘の激しさと絶妙なコントラストを醸し出している。この美しい大空を駆け抜ける華とも言うべき戦闘機も、種類が増え、アッと驚くような機体も登場するらしい。

またミッションは、空中戦、対地攻撃、峡谷に加えて、識別、地形、時間制限、ミサイル追撃など、多彩なバリエーションになっている。その数はなんと30以上。前作の17種類を遥かに超えるだけでなく、シナリオ分岐が設定されているので、緻密な構成を何度でも味わうことができる奥の深さを持っている。

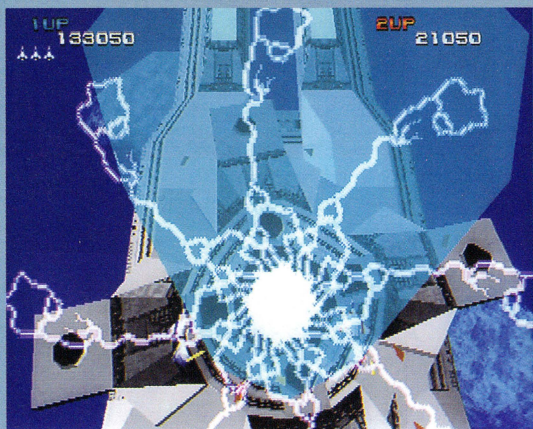
空に憧れる人なら、この魅力には絶対に逆らえない、そんなゲームなのだ。

大都市上空での緊迫したドッグファイト！一人称視点は臨場感が抜群だ！

グランドキャニオンをアクロバチックに飛び抜けろ！三人称視点で接触に注意しよう。

ブリーフィング画面も立体的になり、作戦全体をより把握しやすくなっている。

ミッション内容にマッチした機体を選ぼう。機体数が増えたから、選択の幅も広がった。

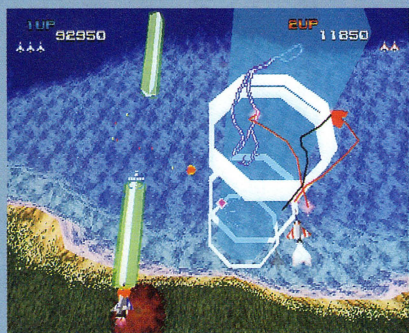
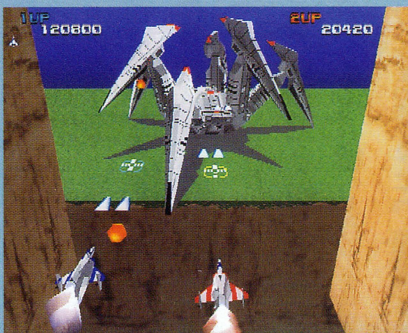
ゼビウス3D/G デラックスエディション(仮)

ナムコ　プレイステーション用CD-ROM　価格未定／97年春発売予定

4大「ゼビウス」、夢の競演が実現!!

全てが3Dポリゴンで描かれているが、オリジナルのテイストは全く失われていない。

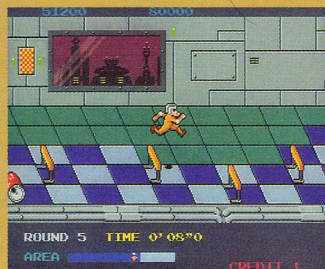
それは今から13年前の1983年のこと。「インベーダー」に始まったゲーム・ブームの中で、突如全く次元の異なる進化を身につけたゲームに、街のゲームセンターは、凄まじいまでの熱い興奮に包まれた。その名ゲームの名前は『ゼビウス』。現在のシューティングは、全てここから始まったと言っても過言ではない。

このシューティングのエポックを、最先端のCGでよみがえらせたのが、『ゼビウス3D／G』である。以前、『ゼビウス』をベースとした『ソルバルウ』がリリースされたこともあるが、どちらかというとあの作品は、3Dシューティングだったこともあり、同じ世界観を使った外伝的な色合いが強かった。だが『3D／G』は、オリジナル版のテイストを全く損なわないまま、全く新しいゲームとして現代に蘇らせた“正統後継者”と呼ぶことができるだろう。

さらに今回のPS版は、83年のオリジナル版、難易度を高めた84年のスーパー版、オリジナル版にグラフィックなどの改良を加え、95年の『ナムコクラシックVol.1』に収録されたアレンジ版の3本を加えた超豪華版。まさに『デラックスエディション(仮)』の名に恥じない、歴史的な1本なのである。

突如上空から襲いかかってくる、恐怖の衛星兵器。慌てずに対処すれば大丈夫。

対ボスキャラ戦では、ヴィジュアルが3Dに。『3D／G』ならではのフィーチャーだ。

ナムコミュージアムVOL.5

ナムコ　プレイステーション用CD－ROM　価格未定／97年春発売予定

『ミュージアム』シリーズ第5弾、“O”の文字に選ばれたのは、アクションあり、シューティングありのバラエティに富んだ5本の名作ゲームたちだ。

METRO-CROSS
メトロクロス

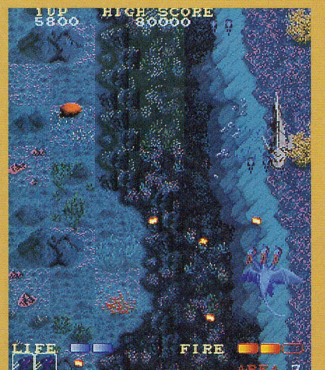
主人公「傷だらけのランナー」を、ひたすらゴール目指して走らせる、シンプルゆえに奥の深い“障害物競走ゲーム”。でも、ただ走るだけではない。横スクロールのコースには、様々なトラップや障害物キャラなどが次々と現れて、プレイヤーの行く手を阻もうとするのだ。アイテムを駆使して、全8ステージ32ラウンドを走り抜けろ！

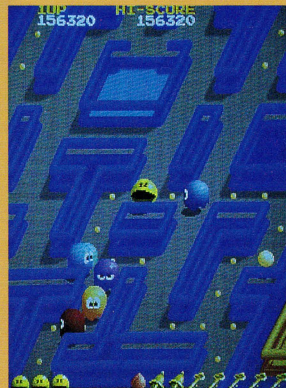
BARADUKE
バラデューク

邪悪なオクティ族に支配されている地下要塞バラデュークから、カプセルに囚われているパケット族を救い出せ！プレイヤーは、波動砲を装備したファイターとなって、重力や銃の反動などにも注意しながら、オクティたちを倒さなければならない。生物感あふれるおどろおどろしいグラフィックも秀逸な、アクションシューティングの傑作だ。

ワルキューレの伝説

シューティング、RPG、パズルなど、ありとあらゆるジャンルの要素を詰め込んだ欲張りな構成が嬉しい、縦スクロール型のアクションアドベンチャー。凛々しいワルキューレと可愛いサンドラの冒険を彩る、美しいグラフィックとユニークな魔法攻撃の数々が、当時多くのファンを虜にした逸品だ！

※画面は開発中のものです。

ドラゴンスピリット

熱狂的な支持を集めた“元祖ドラゴン・シューティング”が『ミュージアム』に登場！自機であるブルードラゴンは、赤い卵型アイテムでショットが、青い卵型アイテムで首を3本まで増やせるほか、身体が小さくなる「スモール」や誘導弾を発射できる「ホーミング」など、ユニークなパワーアップの数々で、プレイヤーを飽きさせない工夫が満載！

※画面はアーケード版のものです。

パックマニア

1987年にアーケードに登場した、おなじみ『パックマン』の3Dリニューアル版。ドットエサを全て食べれば1面クリアとなるルールは、オリジナル版と同じだが、3Dになったことで、パックマンがジャンプをして敵を飛び越せるようになっている。パステル調の可愛いグラフィックで、女の子にも大人気だった作品だ。

ナムコ　ナンジャタウン

福袋七丁目商店街

のらねこ探偵団新事件

駄菓子屋殺人事件発生!

だれもがなつかしい気分に浸れる街、ナンジャタウンの『福袋七丁目商店街』で新たな事件が発生。昭和三十年代の下町の路地が入り組む福袋七丁目商店街。ついこのあいだは祭りの日に福袋神社にお供えする「金のカツオブシ」が盗まれるという事件が起き、ようやく解決したばかり。

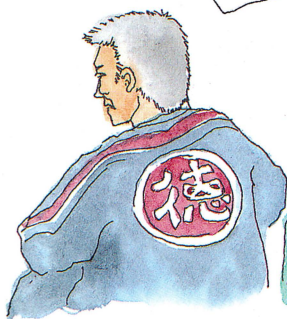
今度は駄菓子屋の主人が殺された。家宝の『猫の掛軸』がなくなっていることから、警察は強盗殺人事件と断定。犯人と掛軸の行方を追って三人の容疑者をあげた。『猫の掛軸』は町内のどこかに隠されているらしい…。商店街は掛軸と駄菓子屋の噂でもちきりだ。

そこでこの前の事件でも大活躍した『のらねこ探偵社』に、警察署長から事件解決のための極秘の調査指令が下った。

まずは、『のらねこ探偵社』に行って見習い探偵となって、相棒のナジャヴと街へとびだそう。

捜査の基本はひたすら歩くこと。路地のどこに手がかりがあるかわからない。すみからすみまで、時には節穴から塀の中を覗いたり、のれんをくぐって飲み屋で噂話に耳を傾けたり、路地のディテールの細かさに思わず引き込まれそうになりながら、情報収集。手がかりのありそうなところでは、ナジャヴがニャーニャーと教えてくれる。

掛軸の行方は？ そして犯人はだれ？

街はあなたの推理を待っている。

口笛

こんなの、昔クスリ屋さんに置いてあった!! あった!!

さりげないコダワリモノでまちはいっぱい。

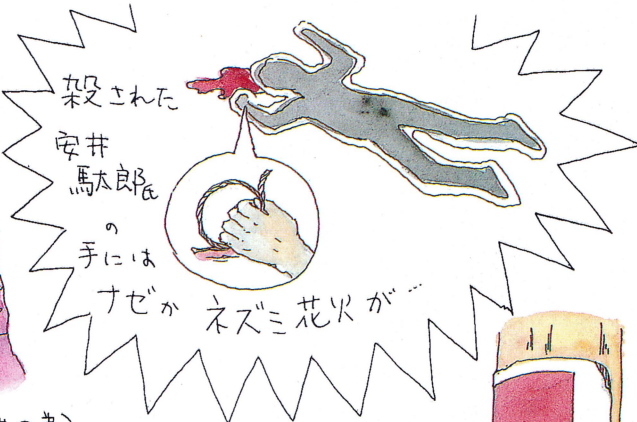
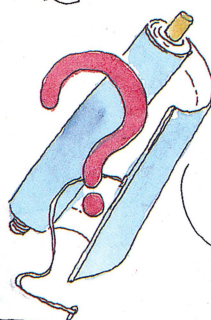
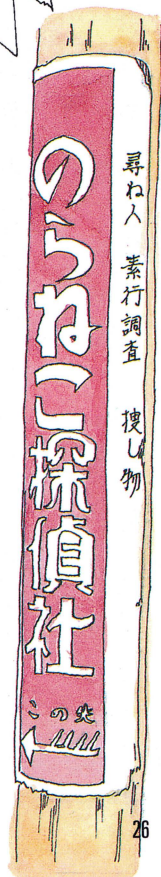
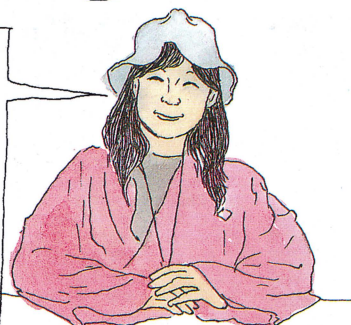
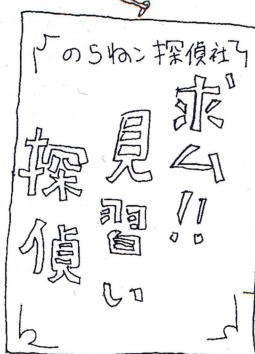
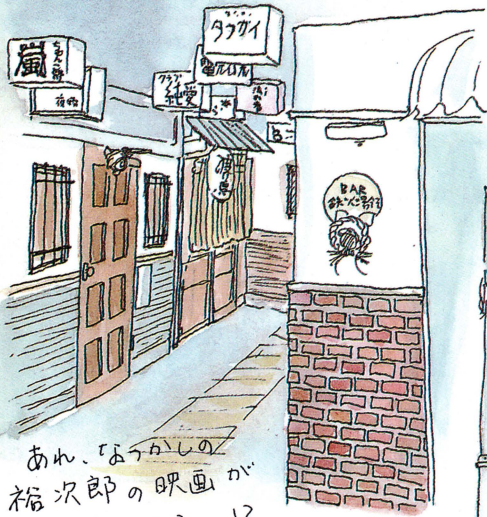
まちなかのいろんな所になにげなく置いてあるミルク皿 この上にナジャヴをのせると、ナゾ解きの手がかりがつかめる!

キーポイントは、ナジャヴの鳴き声によってみつけられる…。

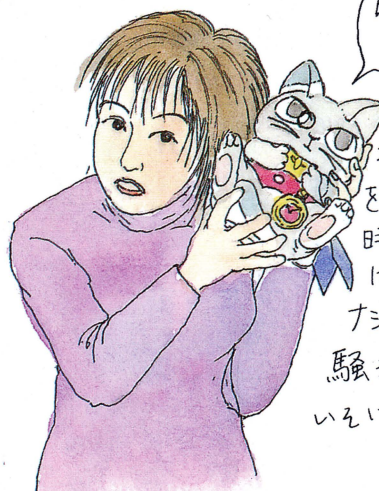
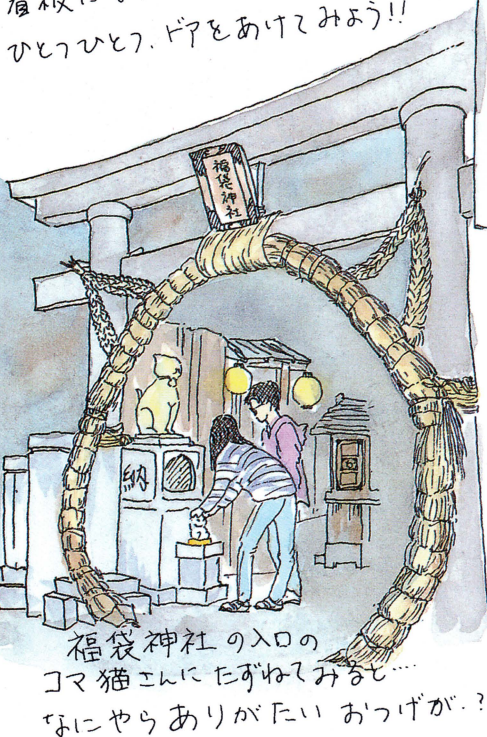
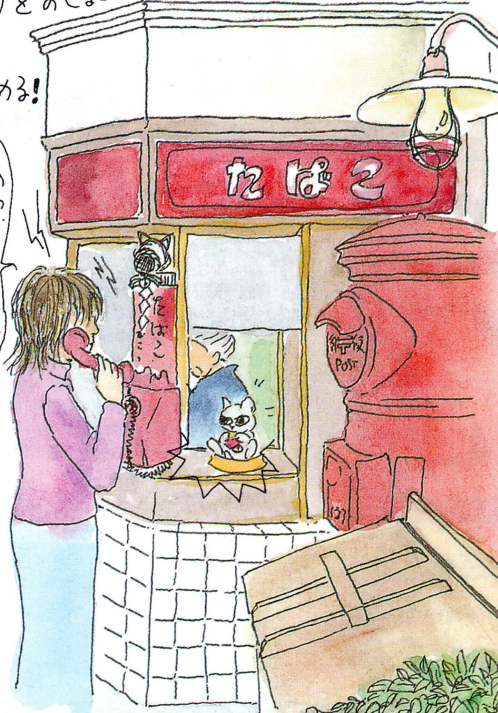
あっ、公衆電話が鳴りだした…

たばこ

福袋七丁目商店街

福猫神大祭

あれ、なつかしの裕次郎の映画が看板になってる…!? ひとつひとつ、ドアをあけてみよう!!

まちはおりしも大祭のまっ最中…

時間切れだニャ～

探偵社をでて時間切れになるとナジャヴが騒ぎ出す。いそげ!!

福袋神社

福袋神社の入口のコマ猫さんにたずねてみると…なにやらありがたいおつげが…??

日の出時計店

レトロな街並にタイムトリップした気分

スペシャル街区劇「駄菓子屋が殺された!」12月1日まで、「ナジャヴのホワイトクリスマス」12月25日まで開催

ナンジャタウン内のナンジャコア及び福袋七丁目商店街において、スペシャル街区劇「駄菓子屋が殺された!」開催中。
警察官やちんぴらに紛したナンジャリアン（スタッフ）がパフォーマンスを繰り広げます。彼らの会話に聞き耳をたてると「のらねこ探偵団」の噂話が聞けるかも…。果たして事件解決の糸口となるか！12月1日まで開催。
クリスマスイベントは12月25日までやってるヨ。本物の雪が降ったり、聖歌隊やホーリーマーケットが楽しめる。さあ急げ!!

ナムコ・ナンジャタウン 特別チケット料金のご案内

●通常料金

	一般		ナムコクラブカード会員	
	大人（中学生以上）	こども（4才以上小学生以下）	大人（中学生以上）	こども（4才以上小学生以下）
入園チケット（入園のみ）	1,600円	800円	1,200円	600円
1日フリーパス券（入園+アトラクション1日フリー券）	3,900円	3,300円	3,100円	2,600円
ナイトフリーパス券 午後5時以降（入園+夜間アトラクションフリー券）	2,500円	2,000円	2,000円	1,600円

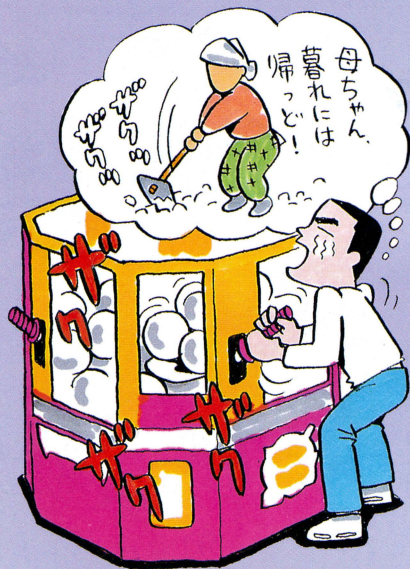
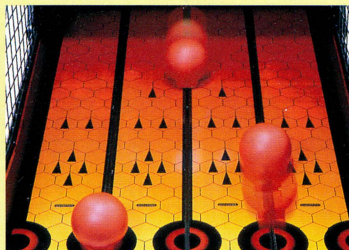
●ファミリーセット（1日フリーパス券のみ）

	一般	ナムコクラブカード会員
Aセット（大人1名+こども1名）	5,400円（通常料金 7,200円）	5,100円
Bセット（大人1名+こども2名）	7,400円（通常料金 10,500円）	7,000円
Cセット（大人2名+こども2名）	10,000円（通常料金 14,400円）	9,500円

※「大人」は中学生以上、「こども」は4才以上小学生以下の方を対象とします。4才未満の方は無料です。
※ファミリーセットをご利用の場合、他の割引特典等との併用はできません。（ナムコクラブカード会員特典は除く）
※チケットは、園内の一部有料施設を除いて、全てフリーでご利用いただけるものです。
※上記の「ナイトフリーパス券」は、午後5時より販売いたします。

技脳体

DATA

1. 「技」「脳」「体」3つの能力を3つのスライドボールで測定。
2. 「体内時計機能」「反応精度」「バランス感覚」「腕力調整機能」の4種の技測定方法の中から1種選ぶと「技の測定」が開始される。
3. 「計算能力」「言語認識力」「数字認識力」「語学力」の4種の脳測定方法の中から1種選ぶと「脳の測定」が開始される。
4. 「推測反射能力」「条件反射能力」「宇宙防衛能力」「瞬発力」「連続反射能力」「反射神経」「サバイバル能力」「害虫駆除能力」の8種の体力測定方法の中から1種選ぶと「体力測定」が開始される。
5. アドバイスつきの親切な診断データが印刷される。持ち帰って能力向上に励む。

スウィートザック

DATA

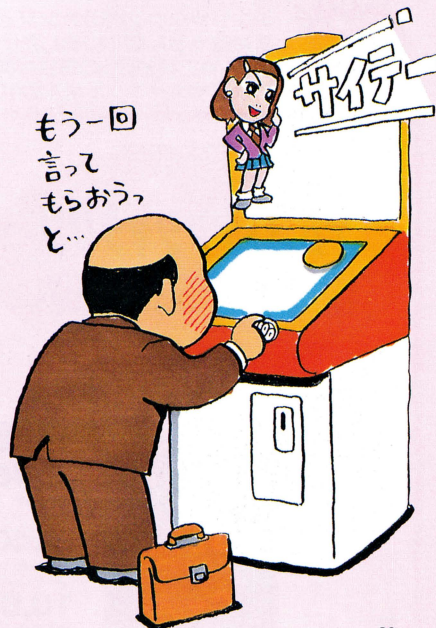
1. シャベルを使って景品をすくう。
2. 景品をすくって手前にひくと、ヒミツの動きが始まるゾ。
3. うまく景品とり出し口まで運ぶ。
4. 制限時間内であれば何度でもチャレンジ可能。

サーティーテスト

DATA

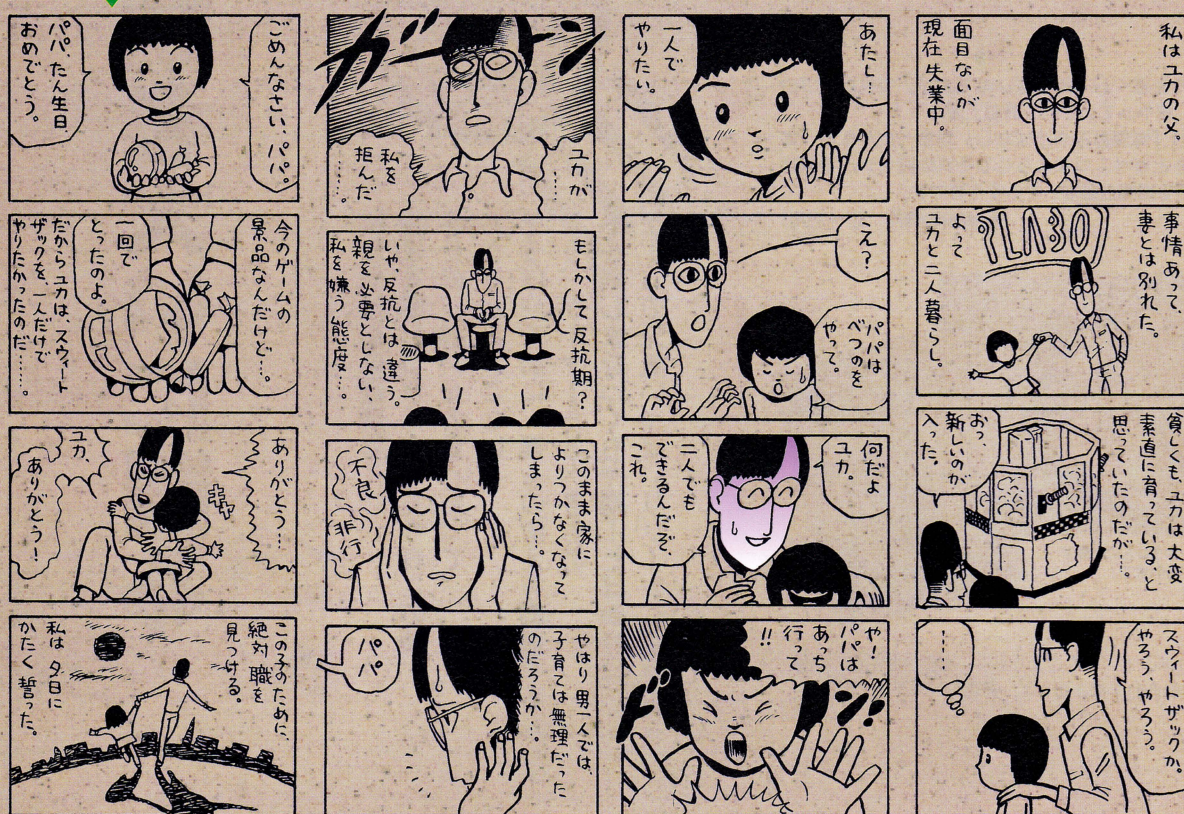
1. 数字が出たら素早くその数字の小さい順にボタンを押し数字を消していく。
2. 数字をすべて消せた場合には残り時間が増加し、難度の増した次のステップが始まる。
3. 数字を全部消せずにタイムオーバーしたり、3回間違ったボタンを押すとゲームオーバー。
4. 小生意気なコギャルの声による評価を受ける。

を狙え！

プラボ英雄烈伝 25

長者の万灯よりも貧者の一灯

今だに無職 ユカの父

この子のために、絶対職を見つける。
私は夕日にかたく誓った。

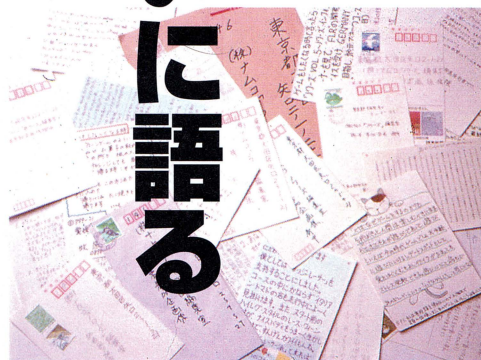
プラボ英雄烈伝 26

直情怪行後悔先に立たず

会社員 功刀利夫

作 いりたまご コゲ照

新製品

読者参加企画

読者大いに語る

科学や技術の進歩で
四季を感じづらくなった今日この頃。
冬だの、寒いだの言ったたって、
あまりピンとこない…
そうぼやく前に、僕らの考えを刷新するんだ！
そう、ゲーマーたるべきもの
冬を楽しまなっくちゃ損！とばかりに
ゲームで元気いっぱいリゾートしよう！

このゲームをした後 あれが食べたくなる

私は今左足の方を悪くして出来ないのですが、つれが『プロップサイクル』をやっていると、青森土産の**りんごようかん**（一緒に送った）「青森おみやげばなし」が食べたくなる。あついお茶も有ると幸せ。つまようじでそれの袋をやぶる瞬間とバルーンを割る瞬間と重なってしまうのです。

（青森県青森市　ぷ〜さん）

つまようじを、ようかんごと刺すと袋が破れ食べられます。

『プロップサイクル』と“りんごようかん”を食べながらのお茶の間の幸せを重ね合わせるあなたは、青森人のカガミ?!

この一言がどうしてもいいたい

ヤッター、やっと高松にナムコの専門店ができた。しかし、『ダートダッシュ』のDX版があるかと思ったらSD版しかなかった。お願いだから**DX版入れてくれ〜**

（香川県高松市　乃生 博明さん）

楽しみに待っててね！

『ナムコギャラリー』が発売されて**一番よろこんでいるのは母（38才）**！うちの冷蔵庫（古い）には、『マッピー』のシールがはってある。（5年ぐらい前から）**はったのは父（38才）**。

（神奈川県川崎市　保坂 創さん）

そんなご両親に愛を感じるでしょ?!“子の愛、親知らず”。

私たち夫婦はいつもゲームが原因でケンカをし、ゲームセンターへ行って又仲直りする二人です。そろそろ**マンネリ?!と思うといつもケンカしてゲームセンターへ足をはこんでるの？**と言われそうな今日この頃です。

（広島県福山市　ナムナムさん）

“けんかするほど仲がいい”っていいます。どんどんケンカしてどんどんゲームセンターへ行って、そこに二人の愛の歴史を築いてくのです！

何回やっても落としちゃう『パックキャップ』。この間、欲の無い息子（10才）がスタート直後から**ハンドル急回転しみごとGET！**う〜ん、考えないでやった方がいいのかな？？？

（神奈川県横浜市　五十嵐 洋子さん）

もしかすると息子さんは『パックキャップ』の天才なのかも?!

あなたが ゲームをしたくなるとき

家にあるペットボトルが空になった時。空のペットボトルを回収に出す為にジャスコ栃木店へ出かけては、『ワニワニパニック』シリーズをやる習慣がついてしまったもんで………。

（栃木県栃木市　時計家 二十四さん）

なんて偉いお人じゃ。リサイクルは人類の使命！

愛知県の竹内直美さんへ。『カニカニパニック』は、列の上から下へハンマーを滑らすようにして叩けば、かなりのハイスコアがとれますよ。

（栃木県下都賀郡　カニボンバーさん）

叩いて発散！くわえてハイスコアで発散！世の中が平和になっていく…！

あなたが見つけた素敵なナムコマン ナムコレディ

やはり「プラボ赤坂店」の藍原さんですね。特に"ときめきメモリアル対戦ぱずるだま大会"では、あの熱気の中、学ランを着て、参加者を熱狂させるマイクパフォーマンスは、最高です。これからも頑張って下さい.

(東京都調布市　上野 和紀さん)

アルバイトの藍原さんは、24歳の元気な劇団員。10月20日のイベントには80名を超えるお客様の中、藍原さんのパワー全開の司会に会場は大盛り上がり状態。残念ながら藍原さんは10月いっぱいでやめてしまうけれど、プラボ赤坂ではお客様にいっそう楽しんで頂けるイベントをまた企画していますので是非遊びに来て下さい。
ちなみに、藍原さんは「HORIZON」という劇団の一員です。どこかで見かけたら「番長〜！」と声を掛けてみてください。「おー」と振り返ってくれるハズです。

「興奮しすぎて心臓こわれそう…」というくらい熱中していた藍原さん（右から3番目）。イベントに参加したみなさんも負けないくらい熱かった！

常連参加のみなさんと。みんな、気合入ってる〜！12月18日下北沢東演パラータで藍原さんが出演する「HORIZON」のお芝居があるゾ。

あなたのゲームジンクス

私は『パックカーニバル』をはじめる前に「ゆでたまご」を食べると、当たるというジンクスがあります。ただし、1分〜2分しか"こうか"が続きません。

(北海道苫小牧市　堀 将也さん)

その1〜2分が運命のさかいめ！

NOURS namco NOURS namco NOURS namco NOURS namco

大募集!!

下の1〜7のテーマについて、おたよりを待っています。封書か官製葉書(巻末のアンケートハガキでも可)で次の宛先まで。字数制限なし。ほんの一言でも結構です。掲載分には薄謝をさしあげます。

【宛先】〒146 東京都大田区矢口 2-1-21
(株)ナムコ『ノワーズ』編集室
「読者大いに語る」係

1. あなたがゲームをしたくなるとき
2. あなたのゲームジンクス
3. このゲームをした後 あれが食べたくなる
4. あなたが見つけた素敵な ナムコマン・ナムコレディ
5. この一言が、どうしてもいいたい！
6. 私にカカッテキナサ〜イ!!
7. こだわり対決 これが私のシール活用法だ
手帳に貼るだけでは甘い、甘い。これだ！というあなたのシールの使い方を教えてね！

こだわり対決 アクアジェット VS ジェットウェーブ

最近のゲームは大画面テレビでプレイさせ、立体画像の中を模擬的に移動させて、ゲーム酔いというのが例えば"車酔い"と同じ感覚に陥らせるような作りになっているのが多いのですが、いくら画面がリアルでも操作がリアルすぎて、素人でも難しすぎるとなるとゲーム酔いどころか、かえってしらけてしまうゲームが多いです。
『ジェットウェーブ』はハンドル+荷重移動というリアルと言えばリアルな操作性がウリなのかもしれませんが、実際にゲームをやってみますと、ゲームとしてはつらい面が多いです。[ウラ技で水上バイクをイルカに変えても、あれではサメに見えちゃう。城みちるも怒ると思う（笑)]
しかし「アクアジェット」は荷重移動に割り切った分、ゲーム性がより向上して楽しくプレイできます。よって私は『アクアジェット』に1票入れます。
(東京都練馬区　青木 達雄さん)

私は『アクアジェット』派

今回のこだわり対決『アクアジェット』VS『ジェットウェーブ』は『アクアジェット』の勝ち！画面や操作性のリアリティが必ずしもエンターテイメントに比例しないこと。日々、いや一分一秒ごとに進化するゲームに、"本当のエンターテイメントとは何か!?"を改めて提議してくれた。"楽しさの創造"って奥が深い！といえよう。

アルペンサーファー
コメント　Mr. Bee

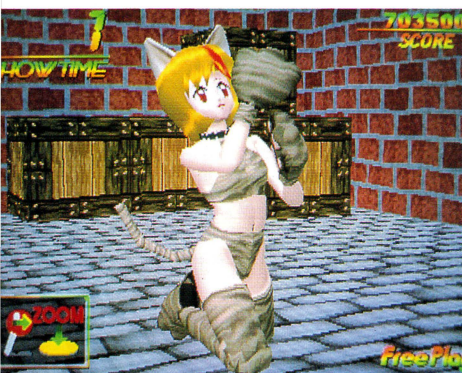
●『アルペンサーファー』にはまっています！本物はまだやったことがなく、転倒すると相当痛いらしいのですがケガをする心配がないので安心してやっています。それからコースセレクトの時に左右の選択ボタンを押しっぱなしにして、決定ボタンを7回連打してキューと鳴き声が聞こえたら、ボーダーがペンギンに変わっているよ!!

（宮崎県　丘ボーダーさん　26歳）

■いつも遊んでくれてありがとう。エアトリックはいくつ出せるようになりましたか？『アルペンサーファー』では全11種類のエアトリックが楽しめるようになっているので、まだ見つけていないトリックがあったら、ジャンプ台で色々なボード操作を試して見て下さい。裏フィーチャーについては、ペンギンボーダー（通称）の他にもいくつか隠されています。これを探し出すのはエアトリックより難しいかも？

ダンシングアイ
コメント　プログナイザー山口

●『ダンシングアイ』、9月28日にやりましたが、新ジャンルのパズルゲームだと思います。ラインを引き、引いたとこのパネルを割る…。だんだん割れてって、できていくムービーにも心を惹かれます。全部割ると…!!ですね。Ver.UP希望。

（静岡県　ナムコに入るぞ！さん　15歳）

▲ショウタイムだニャン。

■ナムコに入るぞ！さん、ハガキ有り難うございます。『ダンシングアイ』は絶対的なインパクトで登場し、多くのゲーム誌においても近年にないバカゲームの評価を不動のものとできました。しかしながら、まだ恥ずかしい、カメラをアップにできないとの声も聞こえてきます。しかしそこには、ギャラリーの視線を忘れて、カメラアングルを捲くり上げ、思いっきりズームUPしましょう。そして思考が倒錯する中、すべてを忘れ、一匹の猿となるのです。少年よ、猿になれ〜。

子育てクイズ マイエンジェル
コメント　ギャルゲー専門企画・UME

●今、ゲーセンで一番はまっているのが『子育てクイズ　マイエンジェル』です。最近、これに大金をつぎこんでしまって大変困っています。そのくらいこのゲームは面白い。クイズに答えていき女の子を成長させていくという、しごく簡単な内容（ゴメンナサイ）ですが、答えの仕方によって女の子の性格が変わっていくところがはまってしまう原因ですね。それにクイズの内容もマニアックなものから超難問まで非常にジャンルが幅広いから難しくてもついついやってしまうワケです。そこで、このゲームをぜひPSに移植してください。

（徳島県　フクちゃんさん　16歳）

▲よい子になるも、悪い子になるもあなた次第!!
かわいい子に育ててね

■大金をつぎ込んで下さってありがとうございます。でも、子育てというのはそれくらい大変な仕事なんですね。それなりのお金がかかるだ

NOURS INFORMATION
ノワーズ・インフォメーション

けでなく、色々な勉強をして、子供のどんな質問にも答えられる威厳のある親を目指さなくてはいけません。ごくごく簡単なように思えても、実際には様々な苦労があります。お父さんお母さんに感謝しましょう。

PS版は現在鋭意開発中です。完全移植に加え、オリジナルモードも充実していますから、楽しみにして下さい。

聖蹟桜ヶ丘ナムコランド
コメント　上原店長

●聖蹟桜ヶ丘のナムコランドで『ソウルエッジ』のイラスト大会があり、参加させて頂きました。大好きなソン・ミナを描いて満足な上に、『ソウルエッジ』の下敷きセットまで頂いてしまっても〜うどうしましょ！って感じです。これからもナムコランドならではの企画を楽しみにしています。

（東京都　砂辺　武志さん　19歳）

■喜んで頂けましたか。そうですか。感涙です。「もしやこのイベントは、失敗か!?」と自問を繰り返しつつ過ごした日々。報われました、あなたの一言で。これからも従業員一同、がんばって皆様に喜ばれるイベントを起こしてゆきたいと思っています。

ここでこの場をお借りしまして、次回予告!!次はソン・ミナ特大ポスタープレゼントイベントか!?　乞うご期待!!…という訳で、今後とも聖蹟桜ヶ丘ナムコランドをよろしくネ!!

▲イベントに参加してくれたみんなの絵を手に…従業員のみなさん

プリッズサンボウル
コメント　山崎店長

●プリッズサンボウルは種類がいっぱいあってとってもいいです。プライズマシンもたくさんあって、しかもとってもとりやすいです。ナムコグッズも充実していて『ソウルエッジ』や『鉄拳2』などナムコを代表するゲームばかりでとてもうれしいです。いつもお世話になっています。

（宮崎県　ザインさん　17歳）

■こちらこそお世話になっております。プリッズサンボウルの山崎です。当店において、おハガキを下さった高校生の年代の方にこんなにも楽しんで頂いていると知り、大変嬉しいです。11月からはビンゴゲームなどのイベントを考えております。お客様が楽しんで頂けるよう従業員全員、真心万全、体調万全にして待っておりますので今後とも宜しくお願いいたします。おハガキありがとうございました。

▲「わからないことがあったら、このインフォメーションコーナーに来て下さい！」山崎店長（右から2番目）はじめ従業員のみなさん

ワールドスタジアムEX
コメント　ベンジャミン田中

●PS版『ワールドスタジアムEX』。すごく楽しいです。個人的にとても驚いたのは、試合中のBGMの中にナムコゲームミュージックのアレンジバージョンが入っていることです。なつかしの『ラリーX』へビメタバージョンをはじめとしてけっこうなつかしい曲ばかりで、ナムコファンの自分にとってはこれほど嬉しいオマケはありません。

（福岡県　岩丸　一広さん　26歳）

■「またまたナムコがやったぜ〜！　ナムコワールドスタ〜ジアム♪」皆見てくれたかな？『ワールドスタジアムEX』のCM。このノリノリのCMをはじめ、『ワールドスタジアムEX』のBGMは聴くモノを唸らす凝りに凝ったものばかり。懐かしのナムコミュージックのア

訂正：ノワーズ13号、P31に掲載いたしました『源平討魔伝』の内容で一部表記が誤っていました。「影清」ではなく「景清」が正しい表記です。訂正いたします。

レンジも最高の仕上がりなんですよ。音楽を聞いているだけでもチョーごきげん。楽しく野球をプレイして下さいね。あと、ここだけの話なんですが、このソフトにはある操作をしないと聞く事ができない秘密の曲もあるんですよ…。

▲ワールドスタジアムEX

ナムコミュージアム VOL.4
コメント　MITS

●私がゲームファン、ナムコファンになるきっかけだったゲームが『源平討魔伝』です。当時まだ子供だった私はこのゲームを一目見て、この世界の美しさに息をのんで感動しました。グラフィックだけでなく、おどろおどろしい妖怪の動き、迫力のサウンド、3種類のゲームモード…。この衝撃はつい昨日のことのように覚えています。PSでこのゲームが遊べるとは、長い間ナムコゲームファンであったかいがあったというものです。

（新潟県　VEINYさん　20歳）

■ご存知のように、『VOL．4』は比較的最近のタイトルがラインナップされています。実際、前3作に比べVEINYさんのような若い世代の方々の反響が大きく、シリーズ最高の売上を密かにもくろんでいる次第です。

さて肝心の内容の方はといいますと、忠実移植を超越した究極移植。各界著名人も制作に携わった展示物の数々。そしてここだけの話ですが、すごいおまけが…!? さあ、今から発売日に備え、体調を整えて待っていて下さい。

ナムコ・ナンジャタウン
コメント　ヒロちゃん

●十二分に楽しみました。縁日が特にサイコーでした。係員の方もノリがよく、係りというよりナンジャタウンの住人そのものといった感じでした。両親と行ったのですが、両親も楽しんでおり、まるで子供のようでした。ただ、当日人が多かったせいかもしれませんが、少し案内が不十分だった気がします。標識か何かあれば良かったのですが…。細かいところまでこだわっていたのは素晴らしかったです。次は88のスタンプをすべて集め俺もナンジャタウンの住人になりたいと思います。住人となった際はどうぞよろしく。

（岩手県　藤田　佳克さん）

■縁日のノリが好きということは…藤田さんはいつでもナンジャリアンになれる資格がありますよ！　ご両親と来て楽しんだのネ！　たまには、お父さんお母さんも子供になりたい時があるもの…です。同じノリで楽しんでしまった藤田さんはバッチリなフェスタリアンです。休日で混んでいたそうだけど、ナンジャタウンはお客様に楽しんで頂くための改善策に努力をしていますから安心してね！　これからも宜しくお願いします。ナンジャビザ、がんばってネ！

ナムコ・ワンダーエッグ2
コメント　WE2モリモリ

●『ワンダーエッグ2』の『ザ・スタアオーディション』、体験しました。結果は「あと一歩」だったけれどすごく楽しかったと思います。『ザ・スタアオーディション』の前にあった「7th Grocery」という雑貨屋さん、すごく雰囲気が良かったので好きだったのですが、なくなってしまって残念です。小さくなって残っているからなくなったとは言えないけど…。でも、『ザ・スタアオーディション』と「7th Grocery」が両方ある今のWE2も好きだな。

（東京都　中込　竜介さん　19歳）

■お便り有り難う。今回は「あと一歩」の結果だったようだけれど、これに懲りずまたトライして下さい。『ザ・スタアオーディション』はいろいろなジャンルのタレント性に対応しているので、次は違うジャンルでアタックするのも楽しいですよ。

7th Groceryは小さくなってしまったけれど、その分アットホームな雰囲気で、みんなに喜んで頂けるよう努力します。小さくなってしまったけれど愛してあげて下さいね。

さあ、今年もあとわずか。いろんなことがあった一年だったけど、何が一番楽しかったかな？ 悲しかった事苦しかった事、その他まとめて総決算!! 振り返ってなんかいられない！ 来年に向けて、まーた頑張るぞ!!

ナムコクラブカード
コメント　虎のナベチャン

●13号の特集の中にあった、「ナムコクラブカード」ですが、今は忙しく『ナンジャタウン』『ワンダーエッグ2』へ行くことはできません。でも会員にはなっておきたい、そういう人でもやっぱり現地へ行かないと会員にはなれないのですか？

（茨城県　真田　正幸さん　22歳）

■そのとおり、是非来て下さい、というのはウソです。本当は、電話等でご連絡頂ければ、ご本人宛にお送りします。申込書が届いたら、内容を御確認のうえ手続きを取って下さい。カード会社から一か月位でカードが届くはずです。

（お問い合わせ電話番号：

『ナンジャタウン』　03－5950－0765

『ワンダーエッグ2』03－3700－3451）

『ナジャヴ』マークの付いたナムコクラブカードはとってもキュートだよね。このクラブカードを持って、『ナンジャタウン』や『ワンダーエッグ2』であえる日を楽しみにしているよ！

超次元タイムボンバー
コメント　ノワーズ編集室

■田井凡人さんにコメントしてもらったとおり、10月17日からスタートした、新クイズ&ゲームバラエティ番組「超次元タイムボンバー」にナムコの『プロップサイクル』が「フライング・ハイ」、『技脳体』が「スリーボール・クラッシュ」という名前で登場しています。毎週木曜日19時～20時、テレビ朝日系列にて放送中。上岡龍太郎さん司会のもと、ゲストのみなさんが知力・体力を使って1stボンバーからfinalボンバーまで、クイズに答えて得点を稼いでいくクイズ番組です。お店でお馴染みの『プロップサイクル』や『技脳体』が、TVでは違った仕様になっているので、「まだ見てなーい」というキミ！　ぜひ見てみてね！

テレビ朝日系

「超次元タイムボンバー」で『技脳体』と『プロップサイクル』が!!
コメント　田井凡人

■テレビ朝日系で放送の「超次元タイムボンバー」、もう見てくれました？　今までナムコ製品がいろんな番組に出演したのを立ち会ってきたけど、今回のは毎週登場というところが今までと違うんだよね。ソフトも改造したりして、開発のメンバーももう大活躍です。読者の皆さんが一番聞きたいのは多分番組で見ることのできない裏側のことなのでそこら辺をお知らせします。まず改造の手順ですが、番組のスタッフと打ち合わせしてアイデアを出し合ったのだけれど、局の人はノリがいいので、あれはできないか、これはできないかと大変でした。そしてこれは秘密なんですが『プロップサイクル』のドクロマークは製品には採用されなかったアイデアを蘇らせて使いました。開発スタッフも意外なところで発表の場が現れて喜んでいます。『技脳体』もボールの大きさやレールの角度など苦労しました。リハーサルでお笑い系のK俣がボールにヘディングしたり、キックしたりして壊してしまい大騒ぎでした。また、放送されない部分でタレントが本気で楽しんでいるところを見ると本当にうれしいものです。当分の間番組に出ますのでご意見やご質問をお待ちしています。

◀番組の『プロップサイクル』は2人乗りだ！

▶こんなに大きな『技脳体』…みんなもやりたくなっちゃうよね

▲力のはいった司会をしてくれている上岡さんと、テレビ朝日萩野アナウンサー

読者プレゼント

ナジャヴ きんちゃく袋 4名様

なんと、今回はナジャヴシリーズをプレゼント。まず第一弾はスウェット地のきんちゃく袋。4色すべて欲しくなった君、ナンジャタウンで手に入れられるぞ。

ナジャヴ お弁当箱 4名様

ナジャヴシリーズプレゼント第二弾。2弾重ねのこのお弁当箱、ダイエット中のあなたに最適のヘルシーサイズです。

ナジャヴマグカップ 4名様

映画のフィルムのなかでナジャヴがいろんなポーズをしている。ギターを持っているナジャヴ、う～んとってもかわいい！

血液型コロコロハムスターキーホルダー セットで2名様

手のひらにちょこんとのるサイズのマスコットキーホルダー。血液型別コメントもついているかわいいやつなのである。

『龍馬くん太平洋を渡る』CD-ROM&早見優さんサイン色紙 セットで3名様

なんと！製品の中で声の出演をしている早見優さんのサイン色紙もつくノワーズならではの特典プレゼント。

『ソウルエッジ』のスタンドクロック 8名様

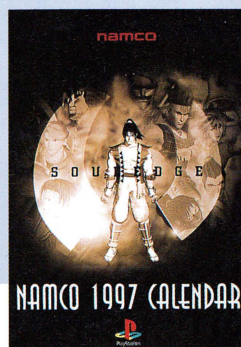
お部屋の邪魔にもならない、かといってさりげなく存在を感じさせるこの時計。ソン・ミナや御剣平四郎がいつでもあなたのそばにいてくれる。

東急スポーツオアシス新宿（特別無料招待券） 10名様

都内最大級の施設と、豊富で充実したメニューを取り揃えてあるオアシス。『プロップ』で汗を流し、プールで汗を流すもよし、サウナでリラックスするもよし、様々な施設を楽しめます。

ナムコ・ナンジャタウンVIPパスポート&ホテルアーバイン蒲田宿泊券（ツインのみ） セットで3名様

これに当たったらラッキー。今年の年末年始はこれで幸せに過ごせるはず。

1997 ナムコカレンダー『ソウルエッジ』 50名様

さあ、待ちに待った新年のナムコカレンダー。ソウルエッジの人気キャラクター達が季節の風物とともに月日の経つのをお知らせします。ナムコファンなら絶対ゲット！

応募方法

巻末の読者アンケートにお答えの上、希望商品を明記しハガキに切手を貼ってお送り下さい。抽選の上、プレゼントを差し上げます。なお、当選発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。
締切　1997年1月31日(金曜日)必着

次号ノワーズ(15号)は、
1997年3月31日発行予定です。

ついに出た。アミューズメントの料金革命！ 後払いでゲームができるなんて、チェックしなきゃヤバイでしょ!!

ポストペイドシステム

NAMCO BIG NEWS

プリッズ厚木店・ゲーム料金一括後払い方式を業界初導入

来てみればわかる、カウンター後払いの新しい料金システムって、実はかなりラクチン

「ゲーセンで後払いでゲームができる」ーそんな情報をキャッチした。どうやらこれは東名厚木インター近くの総合レジャービル『ジョカーレ』内のプリッズ厚木店にあるらしい、とのこと。早速行ってみると…超カワイイ女子高生発見！ 彼女たちのあとを追って、このポストペイドシステム（料金後払い）を体験してみることにしたぞ。

都内某女子高2年
小林 由佳チャン

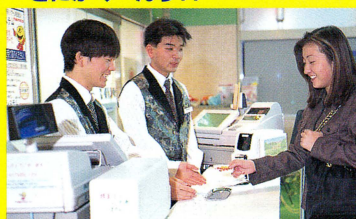
プリペイドカードなんて、面倒でイヤ！ 彼女はわがままクィーン。そんな彼女のためにポストペイドシステムはあるのだ

これがウワサのカードだ！

●まずは入り口カウンターでカードを受け取り…

●カードリーダーにカードを差し込むだけでOK

●両替の手間から解放されて、やりたいゲームがすぐできる！

●遊び終わったらカウンターで精算。遊んだ金額分を支払えばいいだけ。キャッシュ以外にクレジットカード支払いにも対応しているから、とにかくべんり!!

◀プリッズ厚木店は『ジョカーレ』の2F

PLAY FIELD
PLID'S
厚木店

◀山崎店長が待ってるヨ

▲『ジョカーレ』には ボーリングやカラオケもある。一日中遊べちゃう総合レジャービルなのだ

ゲームが全部後払いできるなんて、やっぱ超イイジャン。

(1) ゲームの料金はぜーんぶ後払いです。両替なんか必要なし。
(2) カードを使ってゲームしてください。
(3) 更にクレジット支払いで遊ぶこともできたりする。

「やった〜、カウンター精算でゲームができるってホント便利だね」(由佳チャン談)

ポストペイドシステム

プリッズ厚木店に導入しました。みんなー、来て、見て、遊んでみてくれーっ。

プリッズ厚木店
神奈川県厚木市船子1282ー1 ジョカーレ 2階
TEL. 0462-50-7912

vol.14

1996年11月30日発行 ●発行人 中村雅哉 ●編集人 古川尚美
株式会社ナムコ コーポレート・コミュニケーション室 宣伝統括課
〒146東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)2311